9 GB DVD s plnou hrou Echelon CZ ZDARMA!

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

www.doupe.cz 3/2005

9 771214 919013 03

cena: 79 Kč (105 Sk)

Téma: Kontroverzní hry
Zlé hry současnosti i minulosti

Metal Gear Solid 3
Solid Snake opět překonává sám sebe

Playboy: The Mansion
Erotika, peníze a moc

Star Wars: KOTOR 2
Nejlepší RPG posledních let se vrací

The Movies: Jaké je to být režisérem?

Computer s DVD každý měsíc

Časopis Computer vychází v roce 2005 pravidelně každý měsíc s DVD.
S každým druhým číslem získáte DVD plné cenných dat, programů a zábavy za bezkonkurenční cenu 99 Kč. Cena pro předplatitele se nemění! Proto neváhejte a předplaťte si Computer s DVD, nyní ušetříte daleko víc – přes 540 Kč oproti nákupu na stánku.

computer

computer.zive.cz

Měsíc erotiky a kontroverzních her

Ve vzduchu je cítit jemně svůdný ženský parfém a v redakci vládne příjemně uvolněná atmosféra. Dorazil Playboy: The Mansion, netradiční směsice různých herních žánrů, která slibovala oživení umírající kategorie erotických her. Revoluce se sice nekonala, hlavu nám ale popletl také ztřeštěný „pokus" o hru The Guy Game, který je opět určen starším osmnácti let.

Pocit opojení z erotických her se však brzo rozplynul kvůli hrozbě uzávěrky. A především také kvůli rychlosti, s jakou se v našich rukou střídaly očekávané tituly. SW: KOTOR 2, The Settlers 5 či Everquest 2, to jen letmý výčet hitů, jejichž hodnocení vystřelilo střemhlav vzhůru a na které „panu šéfredaktorovi" opět nezbyl čas. Jak typické.

Březen je však také měsícem inovací. U našich recenzí a preview nově najdete odkazy na demoverze, které se objevily na DVD příloze časopisu. Novinkou je boxík Na síti s přehledem článků o dané hře, které můžete najít na stránkách našeho sesterského serveru Doupě.cz.

Kromě čtení článků vám příjemné chvilky připraví také plná hra, která je tentokrát hlavní ozdobou naší DVD přílohy. Vesmírný simulátor Echelon patří také dnes mezi špičku žánru a jeho silný příběh vás i v roce 2005 pohltí se stejnou silou, jako tomu bylo v době vydání hry.

Nejlepší na konec? Pokud si snad myslíte, že recenzí několika erotických titulů naše dobrodružství v této oblasti skončilo, mýlíte se. V rubrice TOP 10 na vás čeká výběr nejlepších erotických titulů historie (Playboy se umístil nečekaně vysoko) a téma čísla zase slibuje exkluzivní sondu do oblasti kontroverzních her minulosti i současnosti. Užijte si tedy eroticky laděné Doupě číslo tři a těšte se na duben, který se opět vrátí do starých akčně-strategických kolejí.

Kamil Gric, šéfredaktor

V lůně Doupěte aneb ze života redakce

• **Konzoly nebo konzole?** Tento závažný lingvistický problém jsme řešili na popud jednoho ze čtenářů celý únor v redakci. Po konzultacích s odborníky, jazykovými estéty a vlastním citem pro řeč jsme se rozhodli nedržet se přesně pravidel českého pravopisu a raději dát na několikaletou historii hráči uznávaného skloňování konzole podle vzoru růže, nikoli žena…

• Jedné ženy jsme se „zbavili", druhou do redakce získali. Lenka Vlková je tou, která **pozvedá prapor něžnější poloviny lidstva v našem Doupěti**. Jedná se o ostřílenou recenzentku už z našeho sesterského webového Doupě.cz, takže věříme, že se vám s ní budou japonská RPG a její další oblíbené žánry procházet dobře. Mezi další pseudonováčky patří webem odkojení autoři Ondřej Škoch a Petr Kolář. Přejme jim všem spoustu zajímavých článků a spravedlivých rozsudků v recenzích.

• **Novými autory Doupěte** se ale můžete stát i vy! Stačí poslat recenzi do rubriky **Mikroskop**, a pokud bude váš příspěvek opravdu kvalitní, budoucnost herního redaktora vás určitě nemine. Zkusit své štěstí může každý, třeba právě ve vás třímá recenzentské střevo či jiné pro spisovatelskou kariéru nezbytné vnitřnosti.

• Teď zase trochu vnějších záležitostí. Všímáte si, jak okolo vás chodí lidé oblékaní? Co si berou na sebe, jak proplouvají úskalími módních trendů a správné kombinace oblečení? My také! A nejen mezi obyčejnými smrtelníky, ale také hvězdami herního průmyslu. Proto jsme se vydali na průzkum do šatníků nejznámějších postav virtuálních světů. Zaslouží si slávu a obdiv? Mají vkus? Dozvíte se ve speciálu tohoto čísla, **Módní hlídce Doupěte**!

• Co jsme minule avizovali, to se také stalo. Náš sourozenec, online magazín **Doupě.cz, má nový design**. Na jeho tvorbě se pracovalo několik měsíců, takže doufáme, že se vám bude líbit. Ladění do tmavě modré barvy zůstává, články jsou však seřazeny přehledněji a také vypadají lépe.

• Zatímco v tomto čísle Doupěte si přečtete mimo jiné o **nejkontroverznějších akčních hrách všech dob**, kolegové z Doupě.cz se vydali do historie žánru jako takového. Pokud byste si rádi zavzpomínali nad starým dobrým Wolfem 3D, Doomem, Hereticem a dalšími **klenoty žánru střílečka z první osoby**, zaveďte svůj internetový prohlížeč na adresu **www.doupe.cz** a vyhledejte článek s číslem 109910.

Star Wars: Knights of the Old Republic: Sith Lords

Nejlepší RPG roku 2003 se znovu vrací na obrazovky našich počítačů. Dělá znovu čest světu Hvězdných válek?

Redakční stránka – **3**
Obsah – **4**
Čtenářská sekce – **94**
Obsah DVD – **96**
Příští číslo – **98**

INDEX RECENZÍ

PC

Cops 2170 – **6,5**
Everquest 2 – **9,0**
Garfield CZ – **3,2**
Hearts of Iron 2 – **6,5**
Ostrich Runner – **5,2**
Playboy: The Mansion – **6,7**
Robots – **6,4**
SeaWorld Adventure Parks – **3,5**
Second Sight – **6,5**
Street Racing Syndicate – **6,3**
SW: KOTOR 2: Sith Lords – **8,5**
The Guy Game – **2,9**
The Punisher – **6,5**
The Settlers 5: Heritage of Kings – **7,4**
UEFA Champions League 04/05 – **8,0**

Konzole

Metal Gear Solid 3 – **10,0**
Mortal Kombat: Deception – **6,4**
Star Ocean 3 – **8,0**

PC

Speciál čísla

Módní hlídka – **6**

Novinky

Star Wars: Empire at War – **8**
Worms 4: Mayhem – **9**
Need for Speed: Most Wanted – **9**
Retribution – **10**
Empire Earth 2 – **10**
All Points Bulletin – **11**
Area 51 – **11**
Myst V: End of Ages – **12**
Codename: Panzers – Phase Two – **13**
Driver 3 – **14**
Chrome: SpecForce – **14**
Daemonica – **15**

Drobky – **8**
Plus mínus – **9**
Heart-breaker – **10**
TOP 10 – **12**
Duel – **16**
Pavlač – **17**
Byznys – **18**
Řítí se na nás – **19**

Téma čísla

Kontroverzní hry – **20**

Naostro

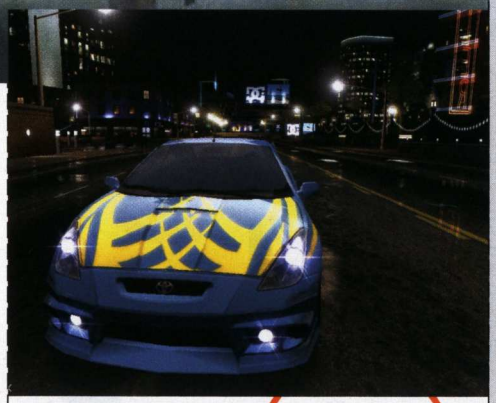
Viktor Wanli – **26**

Preview

The Movies – **28**
Splinter Cell: Chaos Theory – **32**
SWAT 4 – **34**

Recenze

SW: KOTOR 2: Sith Lords – **36**
Playboy: The Mansion – **40**
UEFA Champions League 04/05 – **44**
The Settlers 5: Heritage of Kings – **46**
Everquest 2 – **48**



The Punisher – **52**
Cops 2170 – **54**
Hearts of Iron 2 – **56**
Robots – **57**
Street Racing Syndicate – **58**
Garfield CZ – **60**
SeaWorld Adventure Parks – **61**
Second Sight – **62**
Ostrich Runner – **64**
The Guy Game – **65**

Cílová páska – **66**
Soutěž o hru čísla – **66**
Za pakatel – **67**
FreeHry – **68**
Hry na mobil – **69**

Online

Online hry – **72**
Progaming – **73**

Hráčův rádce

Svoboda a volnost – **74**

Návody

World of Warcraft, průvodce hrou – **75**

Hardware

Novinky – **78**
TEST: LCD monitory – **80**
Gigabyte Radeon X700 – **82**
DUEL: Radeon X850 XT vs. GeForce 6800 Ultra PCIe – **83**

Konzole

Novinky

Batman Begins – **84**
Doom 3 – **84**
Killer 7 – **84**
Without Warning – **84**

Preview

Wanda and Collosus – **86**

Recenze

Metal Gear Solid 3 – **88**
Star Ocean: Till the End of Time – **90**
Mortal Kombat: Deception – **92**

WOW

Metal Gear Solid 3 – **93**

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

PUBLISHER
Pavel Pospíšil

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Martin Zavřel, Martin Boček, Tomáš Vrána, David Sláma, Alan Jarrar, Michael Stern, Jiří Černý, Robert Zimmerman, Dean F. Travis, Petr Urban, Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

Art director: Martin Daněk
Obálka: Martin Vlach

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Produkce: Marcela Veselá, Klára Dvořáková
Grafika a sazba: Pavel Junk, Michal Bártů, Lucie Vlčková
Manažerka distribuce: Marcela Rešková
Manažerka marketingu: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
http://casopisy.cpress.cz
Předplatné pro ČR: predplatne@cpress.cz,
tel.: 545 113 713

REKLAMACE:
reklamacie@cpress.sk, tel.: 545 113 713
Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk,
tel.: +421 244 453 702

INZERCE
Produktový manažer: Hubert Rajtr

Computer Press Media Praha
Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Aleš Hemek, Petra Lahvičková, Alexandra Poláková, Hubert Rajtr, Barbora Terebová
Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany
tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934

Computer Press Media Brno
Jitka Cívková
Lidická 28, 602 00 Brno-Bystrc
tel.: 545 113 711, fax: 545 113 712

Computer Press Media Ostrava
Rudolf Volný
Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory
tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734

Computer Press Media Bratislava
Ivan Lovás (ivan.lovas@cpress.sk)
Hattalova 12, 831 03 Bratislava
tel.: +421 2 44 46 29 17, fax: +421 2 44 45 20 46

Foreign Contatcs
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz)
Lidická 28, 602 00 Brno
Czech Republic
tel.: +420 545 120 545
fax: +420 545 120 550

VYDAVATEL A ADRESA REDAKCE
Computer Press Media, a. s.
nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
Chairman of the Board: Jiří Hlavenka
Media Director: Pavel Pospíšil
Business Director: Jaroslav Martinec
Marketing Director: Tomáš Kudweis
Internet Development & Business Director: Rudolf Volný

Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195, MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS, Madiaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

(c) Computer Press Media, a. s.

Módní hlídka Doupěte

Říká se, že šaty dělají člověka. Lidová moudra a přísloví není radno brát na lehkou váhu, a to ani ve světě herním. Herní průmysl se snaží ve všech ohledech dohnat ostatní odvětví zábavního průmyslu, a proto by bylo trapné, kdyby mezi své kolegy vstupoval jako nevychovaný buran bez trochy vkusu. Herce, zpěváky či moderátory cepuje bulvární tisk už několik let, málokdo však dbá na módní trendy u hrdinů počítačových her. Oblékají se vkusně, v souladu s moderními trendy? Netropí herní branži ostudu? Doupě se rozhodlo odkrýt další tabu a prozkoumat šatník starých i vycházejících hvězd virtuálního světa.

CHIEF

Doupě komentuje: Zbytečně hranaté, nepohyblivé, barevně nedoladěné, jednoduše příliš fádní. Odshora dolů je Chief navlečen v něčem, co připomíná hranatý želví krunýř. Ty boty se navíc už alespoň dvě sezóny nenosí! Jediné, co lze na Chiefovi pochválit, je dobře padnoucí, příjemně tvarovaná helma. To, co se skrývá pod ní, je totiž mnohem horší.

Můžeme vidět v: **Halo, Halo 2**

HODNOCENÍ

GORDON FREEMAN

Doupě komentuje: Gordon je jednak vědec, ale především také klasik. Nerad na sebe navléká nové věci. A tak ho můžeme vidět ve stále stejném umělém obleku, který sice zaujme svou barevností a celistvostí, nikterak už ale pohodlností. Přemýšleli jste někdy o tom, jak vlastně Gordon chodí na malou, neřku-li na velkou? Na druhou stranu je nutno ocenit celkovou pohyblivost obleku, a také jeho velmi odvážný novátorský střih. Dojem z něj však kazí archaické obroučky brýlí.

Můžeme vidět v: **Half-Life, Half-Life 2**

HODNOCENÍ

BLOODRAYNE

Doupě komentuje: BloodRayne je známa jako tvrdá holka, a tak se prezentuje i navenek. Kožený obleček v rudočerné barvě sice nijak zvlášť nepodpoří její ženské půvaby, zato spolu s netradiční kabelkou ve stylu šavle něco vypovídá o jejím intimním životě. Možná odkrývá až příliš mnoho partií, ale rozhodně se mu nedá upřít jistá originalita – od kvalitně provedeného šněrování ve spodní části až po velice propracovaný obojek. Co se však Rayne nepovedlo, je jednoznačně příliš fádní účes. Celkově tedy standard.

Můžeme vidět v: **BloodRayne, BloodRayne 2**

HODNOCENÍ

YUNA

Doupě komentuje: Tak tenhle styling nelze než pochválit. Yuna se prakticky nikdy nesplete v tom, co si vzít na sebe. Krajkový top slouží jak na večírcích, tak i při každodenní rutině, sukně doplněná orientálně laděnou brašnou je originální náhradou kabelky. Odvážně posazená kapuce nás jen utvrzuje v tom, že Yuna je prostě kráska se vším všudy. Pistole v jejích rukou značí jediné – už si toho asi všimlo více pánů.

Můžeme vidět v: **Final Fantasy**

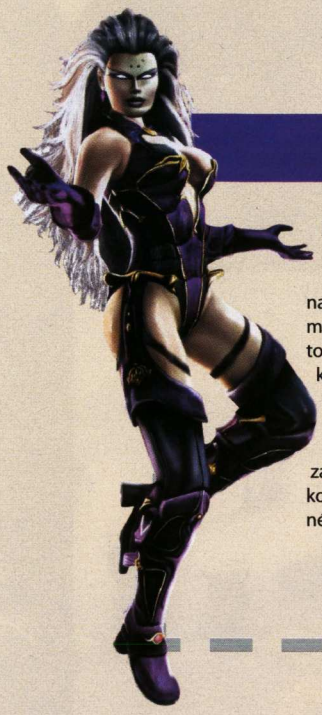
HODNOCENÍ

LARRY LOVAGE

Doupě komentuje: Tenhle střízlík sice na první pohled nevypadá na velkého lamače dívčích srdcí, ale svou garderóbu si vybírá vždy pečlivě. Ležérní košile doplněná bavlněným sáčkem a volnými kalhotami už na dálku hlásá, že tenhle mládenec se flirtu nebrání. Možná by se ještě šikly nějaké ty slušivé hodinky.

Můžeme vidět v:
Leisure Suit Larry Magna Cum Laude

HODNOCENÍ



SINDEL

Doupě komentuje: Sindel na první pohled nepatří mezi nejmladší krasavice, ale naštěstí se vždy dokáže obléknout tak, aby na každém večírku hravě přebila i sokyně mnohem mladistvějšího vzhledu. Všechno to začíná luxusními brokátovými rukavicemi, které v kombinaci s černofialovým svrškem nenechají žádného z přítomných pánů chladným. Skvělým doplňkem jsou pak černé podvazky přecházející v dlouhé kozačky. Jemné malé šperky dodávají celému kompletu šmrnc. Škoda jen toho nepřítomného a nefotogenického pohledu.

Můžeme vidět v:
Mortal Combat Deception

HODNOCENÍ

KASUMI

Doupě komentuje: Poněkud laciný, prvoplánový obleček Kasumi dává tušit, že tahle holka toho o aktuálních módních trendech mnoho neví. Všechno zachraňují dva výrazné prvky, a to dlouhé bílé rukavice i silný růžový pás, které odvádějí pozornost od nevalného zbytku. Jako velmi dobrý tah nám připadá červený „obojek", který mate svou nevinností.

Můžeme vidět v:
Dead or Alive

HODNOCENÍ

ZÁHADA MĚSÍCE:

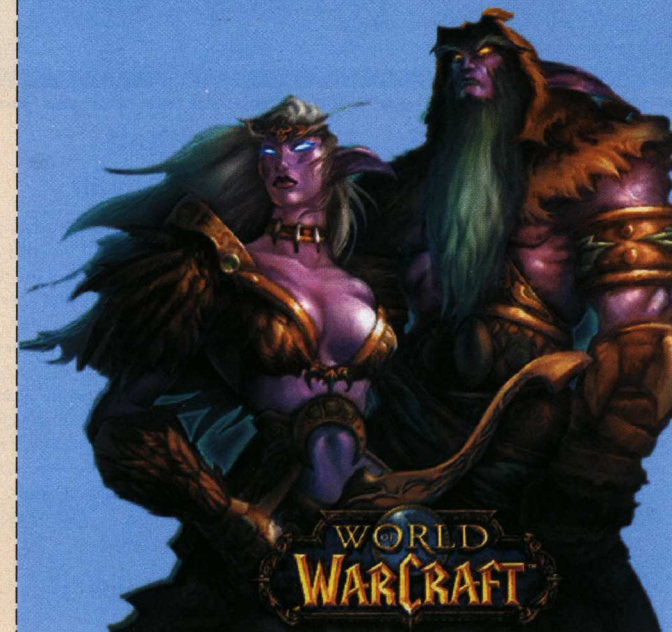
Fija (The Matrix Online)
V tomhle chce jít dneska někdo ven?! Možná leda tak na nějakou techno párty…

RETRO: LARA CROFT

Doupě komentuje: Ve své době možná hvězda, ale dnes už by neobstála. Doba je jinde, móda je jinde, Lara zatuhla na konci let devadesátých. Boty s kožíškem už se dnes dávno nenosí, stejně jako zbytečně odvážné šortky „do džungle". Černé stíny kolem očí a černé bezprstové rukavice dělají z Lary spíše zloděje než sexbombu.

NEJZÁŘIVĚJŠÍ PÁR: ELFOVÉ Z WORLD OF WARCRAFT

Doupě komentuje: Stoprocentně přírodní image téhle dvojky jistě není náhodná. Skvěle padnoucí podprsenka s orlími drápy i jednoduchý střih mužského pláště ukazují, že partnerské dvojice jako tato se o sebe dokážou postarat. Možná jen to peří na ramenou a zápěstí by zasloužilo o něco zkrátit.



Star Wars: Empire at War

Žánr Strategie **Výrobce** Petroglyph **Vydavatel** Cenega **Homepage** www.lucasarts.com/games/swempireatwar **Datum vydání** 4. čtvrtletí 2005

Potenciál světa Hvězdných válek zůstává na poli strategií stále poměrně nevyužit. Toho si před nedávnem všiml i vývojářský tým Petroglyph a po bok strategických kmetů Rebellion, Force Commander a Galactic Battlegrounds hodlá zasadit nový výhonek v podobě trojrozměrné RTS.

Svět Empire at War bude věrný filmové předloze – autoři jej zařadí dva roky před Novou naději, přičemž se dočkáme i mnoha odkazů na očekávanou Epizodu III. Kromě filmů hra čerpá i z početné řady literárních novel a na povědomá bitevní pole vstoupí řada známých hrdinů. V kampani za rebely či impérium se podíváme například na Tatooine, ledový Hoth nebo Dagobah. Zúčastníme se klíčových bojů nejen na površích planet, ale také ve vesmíru. Ke strategii patří i propracovaná hra více hráčů a ani o ni nebudeme ochuzeni.

Call of Duty 2 ještě letos

O vývoji druhého dílu nejlepší akční střílečky roku 2003 víme už delší dobu, nedávno však bylo potvrzeno, že se Call of Duty 2 dočkáme ještě letos. Kromě PC hry se podle vydavatelské společnosti Activision na letošní rok chystá i pokračování konzolového Call of Duty: Finest Hour. Bližší informace o známých střílečkách z prostředí druhé světové války bychom se měli dozvědět již za měsíc.

Zdroj: GameSpot, Blue´s News

Fahrenheit přejmenován

Jedna z nejočekávanějších adventur tohoto roku, Fahrenheit, změnila vydavatele a také jméno. Nyní se s temným thrillerem setkáme pod názvem Indigo Prophecy pod křídly Atari. Indigo Prophecy nabídne nevlídnou vidinu New Yorku v roce 2009, v němž obyvatele napadne záhadný vir, který je nutí vraždit v děsivých rituálech nevinné oběti a posléze i sebe. V roli dvou hlavních hrdinů budete muset záhadné chorobě přijít na kloub.

Zdroj: GameGossip

STALKER vyjde později

Jak už naznačil Oleg Javorovský ve velkém rozhovoru minulého Doupěte, ukrajinští vývojáři GSC Game World chtějí vydat Stalkera, až když budou se stavem hry zcela spokojeni. Z toho důvodu není až zas takovým překvapením nedávné oznámení, které odvolává dosud slibované datum vydání „květen 2005". Očekávaná akce z prostředí oblasti okolo černobylské elektrárny vyjde někdy v druhé polovině roku 2005.

Zdroj: Homepage

Datadisk pro RollerCoaster Tycoon 3

Velký prodejní úspěch trilogie budovatelských strategií Rollercoaster Tycoon nenechal tvůrce nečinně sedět a užívat si slávy. Fanoušci chtějí více parků a další zábavy. Právě proto se chystá přídavek RollerCoaster Tycoon 3: Soaked, který rozšíří nabídku zejména o vodní atrakce. Těšit se můžeme na tobogany, skluzavky, bazény a třeba i delfíny. Datadisk vyjde v červnu 2005.

Zdroj: IGN

Worms 4: Mayhem

Žánr Strategie **Výrobce** Team 17 **Vydavatel** CD Projekt
Homepage Prozatím není **Datum vydání** 2. čtvrtletí 2005

Herní průmysl je mocný. Dokázal proslavit nejen žravou žlutou kouli nebo instalatéra s pionýrsky rudou čepičkou, ale vynesl na výsluní rovněž obyčejné článkovce. Po té, co Team 17 zaexperimentoval v nedávné Worms Forts se strategickými prvky, vrací se obloukem zpět ke staré dobré arkádě. I tak se ale noví červi nevymaní z 3D prostoru, přibude jim však řada nových možností.

Každého červa si budeme moci pomocí zábavného editoru přizpůsobit k obrazu svému podobně jako zbraňový arzenál, jenž podlehne modifikacím v části nazvané příznačně Weapons Factory. Mezi zbraněmi se objeví například otrávený šíp nebo kraví nálet (kolik kilotun má normovaná kráva, autoři neuvádějí). Worms vždy stavěli na multiplayeru a ani zde nebude chybět. Kromě 25 map z kampaně pro něj tvůrci přichystají rovnou 20 map speciálních.

Need for Speed: Most Wanted

Žánr Závody **Výrobce** EA **Vydavatel** EA Czech **Homepage** Prozatím není **Datum vydání** Listopad 2005

Nový titul ze stáje Need for Speed by měl být po úspěšné dvojici Underground především návratem ke starším kořenům série. O populární tuning svých plechových miláčků sice nepřijdeme, po jeho bok se však navíc zařadí strážci zákona. Skutečně, honičky s policejními vozy by dle prvních informací měly být v Most Wanted radikálně vylepšeny a stát se hlavní esencí titulu.

Ovšem nejen rychlost nám bude v boji se strážci zákona nápomocna. Hráč se během kariéry dostane k celému spektru speciálních manévrů a také prostředí zajistí svou interaktivitou dosud nevídané situace. Most Wanted nás provede celkem čtyřmi rozdílnými prostředími, která mají být propracována do nejmenších detailů. Střídání denních a nočních cyklů sekunduje proměnlivé počasí, jež skropí přeháňkami kapoty téměř stovky vozů asijské, americké i evropské provenience. Ani v samotném konceptu hry autoři nešetřili, a tak se budeme moci projet rovnou v osmi herních módech.

[+/-]

[+] Natáčení filmu Doom, o němž jsme vám podrobně poreferovali v minulém Speciálu, bylo úspěšně dokončeno. Barrandovská studia byla vyklizena a na řadu přichází fáze stříhání atd. Do kin by měl snímek dorazit 5. srpna.

[+] Civilizace 4 vyjde ještě letos! Skvělá zpráva všem fanouškům tahové strategie dorazila zároveň s oznámením nového vydavatele hry, kterým se stala společnost Take 2 Interactive. Hlavní novinkou má být použití trojrozměrného enginu a rekonstruovaný technologický strom.

[+] Tradiční výroba povedených českých adventur nevymírá. Spíše naopak, tým Future Games, který i ve světě uspěl s titulem Posel smrti, nyní dokončuje hru Nibiru: Messenger of the Gods a chystá se hned na další, tentokrát nelineární adventuru 9 till death. Těšit se můžeme i na Poldu 5 od Zima Software, který má vyjít v půli roku.

[+] GTA: San Andreas bude mít konkurenci. Hit loňského roku na PS2 se na PC a Xbox vrhne 10. června 2005, nebude však sám. Několik měsíců poté bychom se měli dočkat další hry z gangsterského prostředí – Crime Life: Gang Wars. I když pravděpodobně těžko GTA ohrozí, lepší nějaká konkurence než žádná.

[–] 3D Realms se opět chystají na herní veletrh E3, a to, světe div se, s nejnovější verzí snad nejdéle odkládané akce v historii PC zábavy Duke Nukem Forever. Otázkou je, zda prezentace k něčemu bude, firma se už několikrát E3 zúčastnila a urychlení vydání hry, která se vyrábí od roku 1997, to nepomohlo.

[–] Vývojářské studio Troika Games má údajně finanční potíže. Zvěsti o uzavření všech kanceláří se sice nepotvrdily, přesto momentálně vývojáři RPG Vampire: The Masquerade – Bloodlines či Arcanum nezažívají zrovna šťastné období. Nezbývá než držet palce a věřit, že zákulisní drby jsou jen drby.

[–] Prodej Half-Life 2 není zcela legální. K takovému závěru došla redakce internetového magazínu Inquirer, která porovnala dokumenty u prodávaných kopií her s britskými a americkými zákony. V rozporu s nimi je hned několik věcí, nejvíce však vadí neuvedení informace o nutnosti instalace Steamu pro spuštění hry.

[–] Známé vývojářské studio Ion Storm definitivně končí. Tým, který má za sebou rozporuplnou Daikatanu, ale také pecky jako Deus Ex či Thief, byl z důvodu „reorganizace amerických studií" Eidosu uzavřen počátkem února. Nejznámější osobnosti (Warren Spector, Tom Hall) jej ale opustily již loni.

Retribution

Žánr Akce **Výrobce** U-235 **Vydavatel** Neznámý
Homepage Zatím není **Datum vydání** Listopad 2005

Stylově nevyhraněné, otevřené 3D akce jsou dnes v kurzu. Přirovnání nově ohlášeného titulu Retribution k hitu Grand Theft Auto je na místě, přinejmenším pokud jde o herní model. Hráč nebude nijak svazován předem naskriptovanou linií a dokonce bychom zde měli najít i analogii v podobě kradení dopravních prostředků. Tím ale podobnost s GTA končí a ke slovu se dostává vážný thriller, ve kterém jsou brutálně zabiti rodiče hlavního hrdiny. Pomsta na sebe nenechá dlouho čekat a otěží nad jejím uskutečněním se v tuto chvíli ujímáme právě my.

Ve volitelném pohledu první či třetí osoby budeme volně cestovat mezi výcvikovými středisky mariňáků, žoldáků, ale nemineme ani nebezpečná doupata drogových králů. Týmová akce bude tvořit jeden ze základních elementů hry. Nedílnou součástí bude rovněž multiplayer, jenž kromě klasického deathmatche představí také kooperativní hru. Technická vyspělost bude poplatná platformám, na kterých hra vyjde – PC a Xbox 2.

Heart-breaker

Boj za práva hráčů

Online hry bývají označovány jako virtuální světy, které jsou v podstatě nejblíže skutečné realitě, alespoň co se herního průmyslu týče. Můžete v nich žít, cestovat, bydlet, stavět, vzdělávat se, vydělávat si prací. Nedávno však do nabídky realistických aktivit přibyla další vskutku neočekávaná – demonstrace.

Gnómští válečníci ve World of Warcraft (recenze v minulém Doupěti), frustrováni podle jejich názoru nevyváženými podmínkami, se rozhodli uspořádat protestní průvod, aby upozornili na diskriminaci svého povolání v porovnání s ostatními. Akce byla zakončena v aukční síni, která nezvládla zpracovávat tolik hráčů na malém prostoru a zpomalovala celý server. Demonstraci proto administrátoři „brutálně" potlačili – demonstranti byli odhlášeni ze hry a dostali tříhodinový zákaz. Analogie s historií se přitom přímo nabízí. Žádní bojovníci za svá práva to přece neměli zpočátku lehké.

Zdroj: Cesspit

Empire Earth 2

Žánr Strategie **Výrobce** Mad Doc Software **Vydavatel** Sierra
Homepage www.empireearth2.com **Datum vydání** 1. pololetí 2005

Druhý díl strategické exkurze napříč dějinami vám detailně představilo již preview v prvním čísle Doupěte. Našince nyní jistě potěší zpráva, že hra u nás vyjde v české lokalizaci a navíc za více než přívětivou cenu necelé tisícikoruny. Koho by snad čeština nepotěšila, může mu přijít na chuť speciální edice Empire Earth 2 Complete obsahující rovněž první díl i s datadiskem. Ovšem peněženka bude v tomto případě lehčí dvojnásobně, tedy o 1 999 Kč.

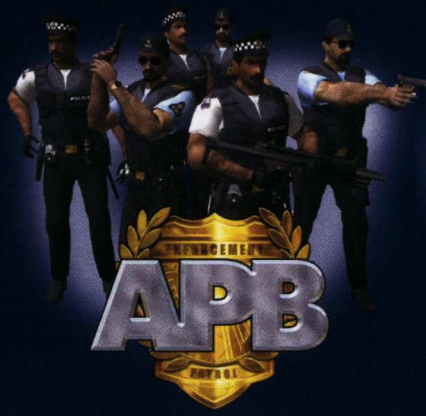
Empire Earth 2 rozvine myšlenku původní hry prostřednictvím čtrnácti hratelných národů, zbrusu nového grafického zpracování a vylepšené umělé inteligence. Zvláštní roli budou hrát bojové formace a postavení virtuálních armád spolu s dynamickým počasím. Zajímavostí se stanou počítačoví pomocníci, kteří hráči ulehčí těžbu či mikromanagement základny. Pozadu nezůstane ani multiplayer prezentovaný devítkou rozdílných módů.

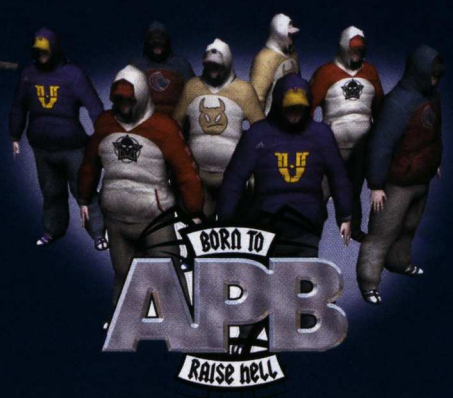
All Points Bulletin

Žánr Online **Výrobce** Real Time Worlds **Vydavatel** Webzen **Homepage** Zatím není **Datum vydání** Počátek 2007

Jméno All Points Bulletin vzbuzuje pozornost jen u opravdových pamětníků, kteří si vzpomenou na patnáct let starou arkádu. Ovšem takové Grand Theft Auto je jistě nepoměrně známější. Autorem nově připravované onlinovky je totiž David Jones, samotný tvůrce původní myšlenky GTA (nesplést s Davidem R. Jonesem alias Davidem Bowiem). Široká otevřenost nejprodávanějších automobilových her současnosti ostatně online hru velmi připomíná, jen ti lidští spoluhráči dosud chyběli. V All Points Bulletin jich budou plná města, která by měla kopírovat nejznámější metropole světa, jež postupem času vytvoří celou síť samostatných herních celků.

K problémům online hraní patří také player killing, tedy vzájemné zabíjení hráčů. Autoři věc vyřešili tak, že na něm hru rovnou založili. Na počátku si hráč zvolí mezi hrou za gangy nebo strážce pořádku nazvané Squads, čímž je v podstatě zprostředkována diferenciace na dobro a zlo. Gangy přežívají pokoutným sháněním obživy, kriminálními prohřešky vůči ostatním hráčům a k jejich úkolům bude patřit například i sprejování graffiti. Squads se zase budou moci pochlubit dokonalou jednotou a spoluprací, stejně jako účinnými zbraněmi. Bojový i vozový arzenál čekají neobvyklé možnosti úprav. Budeme si skládat vlastní zbraně nebo se proměníme ve švadlenu při tvorbě ošacení svého herního avatara.





Area 51

Žánr Akce **Výrobce** Midway – Austin **Vydavatel** Midway **Homepage** www.area51-game.com **Datum vydání** 25. dubna 2005

FPS akce Area 51 se již nějakou dobu vyvíjí pro PS2 a Xbox, avšak až nyní kanceláře Midway konečně potvrdily spekulovanou PC verzi. Jak již název napovídá, hráč zavítá do Nevadské oblasti 51, která byla z neznámých důvodů neprodyšně uzavřena automatickými bezpečnostními systémy. Oblékáme tak skafandr Ethana Colea, který je jakýmsi novodobým Gordonem Freemanem a odborníkem na životu nebezpečné látky v jednom.

Cole se ponoří do rozsáhlých komplexů izolované základny. V jejích útrobách na něj nečeká jen uvězněný personál, ale také řádná konspirační tajemství v čele s mimozemšťany, jejichž oči by směle mohly hrát v reklamě na sluneční brýle. Sám Cole je při vstupu nakažen smrtelným virem, čímž se rozjíždí zběsilý kolotoč akce. Zajímavostí je, že hlas hlavnímu hrdinovi příznačně propůjčí David „Fox Mulder" Duchovny, zatímco hlavního „emzáka" namluví rocker Marylin Manson. Autoři plánují z Area 51 stvořit ryzí AAA titul, více se dozvíme již v dubnu.

TOP 10 EROTICKÝCH HER

Erotické hry tvoří svéráznou a nezaměnitelnou kategorii herního průmyslu. Mísí se v nich prvky jiných žánrů za slastné příchuti erotiky, v mnoha případech nabízejí také citelnou porci humoru a potřebného nadhledu. Které byly nejlepší?

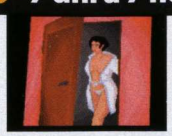
1 Leisure Suit Larry

Píše se konec 90. let minulého století a v dílnách Ala Lowe se rodí nenapravitelný svůdník Larry. Legendární adventurní série se dočkala mnoha remaků a opětovných vydání – a v minulém roce dokonce návratu v osmém pokračování.

2 Lula

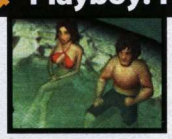
Lula nepatří mezi nejslušnější děvčata, což ale konec konců není v případě erotických her vadou na kráse. Po dvoudílné porci strategicko-adventurní rozkoše se na veřejnost hodlá navrátit ve velkém stylu, své vnady plně 3D nám předvede v nejbližších týdnech.

3 7 dní a 7 nocí



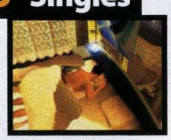
Jeden z prvních tvůrčích počinů Petra Vochozky neztrácí ani po letech nic ze svého kouzla. Příjemně lechtivá erotická adventura s velmi jednoduchým úkolem získat za 7 dní rovných 7 slečen má i s odstupem času co nabídnout. Minimálně některá bizarní řešení hádanek.

4 Playboy: The Mansion



Byl očekáván a ve finále nezklamal. Playboy: The Mansion, jeden z mála se serjózně tvářících erotických titulů, konečně posunul žánr trochu dál od adventurních vod. Za to mu patří náš velký dík. Škoda jen velké porce nejrůznějších chyb.

5 Singles



The Sims inspirovali celou řadu herních titulů, z nichž zřejmě nejvýrazněji „vyčuhuje" jejich příjemně lechtivá varianta Singles. Tvrdá cenzura byla ta tam a kromě všedních strastí každodenního života neopomněli autoři ani jeho příjemnější, sexuální část.

6 Tomb Raider: Angel of Darkness

Přestože Lara není typickou představitelkou erotických her, vysloužila si svou pozici oprávněně. S každým dílem rostoucí poprsí nemohlo nechat pánské publikum chladným. Do jakých extrémů zajdou tvůrci v sedmém dílu?

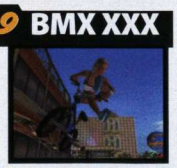
7 Airline 69

Na úspěch legendárního Larryho se pokusil navázat titul Airline 69. Rozpačitý výsledek byl pro mnohé zklamáním – nebýt chabého příběhu, prosazování erotiky za každou cenu a legračních animací, mohlo Airline 69 vystoupat mnohem výš.

8 Outlaw Volleyball: Spike or Die

Erotika souvisí se sportem. Živým důkazem byl Outlaw Volleyball: Spike or Die, který na Xboxu nabídl volejbalová klání plná sličných dam a slečen. V jeho případě šla navíc erotika ruku v ruce s kvalitou.

9 BMX XXX



Myslíte si, že simulátor jízdy na kole nemůže být v několika zemích zakázán? Chyba lávky. Akčně pojaté BMX XXX sázelo na ztvárnění polonahých slečen, jež se měly prohánět na nejrůznějších bicyklech. Spíše se však proslavilo řadou nejrůznějších skandálů.

10 The Guy Game

V tomto Doupěti recenzovaná The Guy Game si poslední místo vysloužila svou nepopíratelnou dávkou kontroverznosti. Na jedné straně hra plná nedostatků, na druhé relativně zajímavý pokus o erotický vědomostní kvíz, který (světě, div se) má své zaryté příznivce.

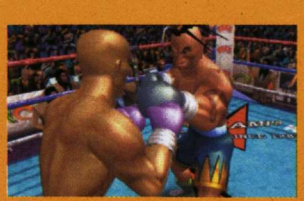
Myst V: End of Ages

Žánr Adventura **Výrobce** Cyan Worlds **Vydavatel v ČR** Playman **Homepage** Prozatím není **Datum vydání** 3. čtvrtletí 2005

Čtvrtý díl série Myst, jež se stala základním kamenem klasických adventur, byl přijat nečekaně vřele. Zatímco Myst IV: Odhalení otevřel brány dnes trochu opomíjeným adventurám, páté pokračování je definitivně uzavře. Podle autorů bychom se měli dočkat vyvrcholení na všech frontách – příběhové i herní. „End of Ages bude pro hráče zážitek na celý život," říká šéf severoamerické pobočky firmy Ubisoft. Profiltrujeme-li reklamní šum, zbude zápletka, jež se tentokrát zajímá o dávno zaniklou civilizaci D'ni, kterou bude mít hráč za úkol dovést opět k prosperitě a obnově jejího dávného impéria. Nádherné, plně trojrozměrné zpracování zůstává, změn se ale dočká uživatelské rozhraní, které by mělo opět dosáhnout vyššího stupně dokonalosti. Co se herní stránky týká, Myst V má být návratem ke kořenům série a hráči se mohou těšit na pozvolné zkoumání desítek nádherných lokací protkaných o nic menším počtem puzzlů. Závěrečného dílu známé ságy se dočkáme ve třetím čtvrtletí tohoto roku.

SIMULÁTOR BOXU I NA PC

Her pro PC simulujících boxerské zápasy je jako šafránu. Proto nás velice zaujalo oznámení titulu Heavyweight Thunder. Tento kousek by měl zdatně simulovat bitvy těžkých vah jak z očí do očí, tak z pohledu třetí osoby. Kromě boxování se však dostane i na věci související: trénink či nákupy luxusních vil a krásných společnic. Hra by měla vyjít již tento měsíc.



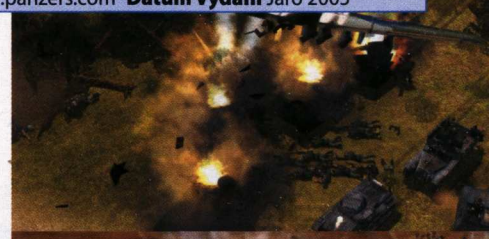
Zdroj: homepage

Codename: Panzers – Phase Two

Žánr Strategie **Výrobce** Stormregion **Vydavatel** CDV Software
Homepage www.panzers.com **Datum vydání** Jaro 2005

První díl úspěšné strategie z produkce maďarského týmu Stormregion si získal řadu příznivců zejména atraktivním válečným prostředím a širokou škálou vojenských jednotek. Přímé pokračování si klade za úkol obohatit původní hru hned o několik aspektů. V příběhových misích se nově setkáte s mohutnými stavbami a nedobytnými pevnostmi, jejichž překonání bude pro vývoj na bojišti klíčové.

Větší důraz je kladen i na příběh. V kampani za Osu se podíváme převážně do Afriky, spojenci nás zase přivítají pravou italskou pizzou v Římě a nebudeme ochuzeni ani o bonusovou kampaň odehrávající se v Jugoslávii. Hráč se zúčastní bitev u Tobruku nebo El Alameinu. Přidáme-li k pokračování řeč čísel, tedy 20 nových jednotek (například plamenometný tank Flame Tank 1) a jeden propracovaný editor, mají se fanoušci prvního dílu na co těšit. A nejen oni.



inzerce

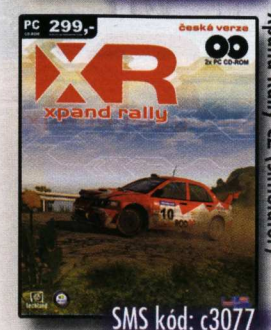
GAME SHOP
interaktivní zábava na každý den

GAME SHOP je síť počítačových prodejen, které již v 9-ti českých městech nabízejí široký sortiment her a příslušenství k PC a PlayStation. OTEVŘENO KAŽDÝ DEN.

FlatOut CZ (simulátor)

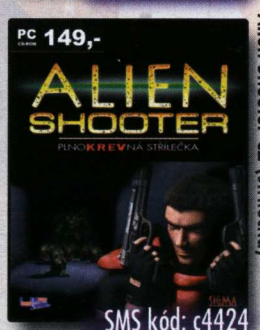
Fire Captain CZ (hasičská RTS)

D-Day CZ (strategie)



Xpand Rally CZ (simulátor)

Ford Racing 3 CZ (arkád. závody)



Alien Shooter CZ (střílečka)

SEZNAM PRODEJEN GAME SHOP

BRNO - FUTURUM
Vídeňská 100
Tel: +420 547 213 155
e-mail: brno@topcd.cz

HAVÍŘOV - TESCO
Železničářů 8/1303
Tel: +420 596 802 936
e-mail: havirov@topcd.cz

OSTRAVA - FUTURUM
Novinářská 6a
Tel: +420 596 611 947
e-mail: ostrava@topcd.cz

ČESKÉ BUDĚJOVICE - GLOBUS
České Vrbné 2327
Tel: +420 385 520 640
e-mail: c.budejovice@topcd.cz

KARVINÁ - TESCO
17. listopadu 883/2a
Tel: +420 595 393 558
e-mail: karvina@topcd.cz

KLADNO - Kročehlavy - TESCO
Americká 2777
Tel: +420 312 833 558
e-mail: kladno@topcd.cz

KARLOVY VARY - OC Fontána
Chebská p493/2 (TESCO)
Tel: +420 353 590 690
e-mail: k.vary@topcd.cz

OPAVA - OC Silesia
Těšínská 44 (TESCO)
Tel: +420 553 633 573
e-mail: opava@topcd.cz

HRADEC KRÁLOVÉ - Kaufland
Pilnáčkova 25
Tel: +420 495 217 152
e-mail: h.kralove@topcd.cz

www.topcd.cz

OBJEDNÁVKA přes SMS! SKVĚLÁ NABÍDKA PC HER!

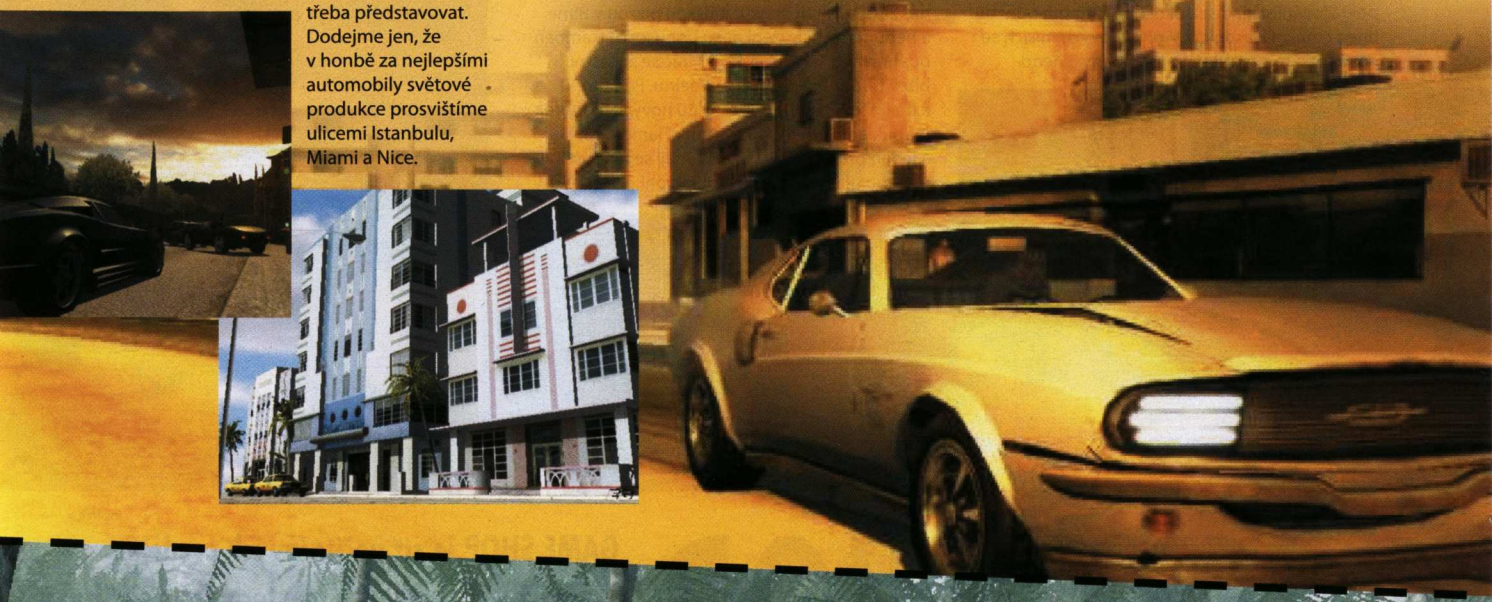
Postup:
1. Napište SMS v následujícím tvaru: "SMS kód\jméno\příjmení\ulice a číslo\město\PSČ". V případě objednávky více položek oddělte SMS kód lomítkem. 2. Tuto zprávu odešlete na číslo +420 605 279 981 z vašeho mobilního telefonu (ne z Internetu!) 3. Na uvedenou poštovní adresu přijde dobírka, kterou si můžete vyzvednout na vaší pobočce České Pošty. 4. Zboží expedujeme následující pracovní den, cena uvedena s DPH. 5. Poštovné a balné účtujeme 60Kč k ceně objednaného zboží. 6. Storno objednávky je možné provést nejlépe před expedicí zboží, SMS zprávou na číslo +420 605 279 981 nebo telefonicky na +420 596 762 613. Hru lokalizoval a v ČR vydává: US - Action, s.r.o., Plzeňská 466/359, Ostrava 24, 724 03, www.topcd.cz, help@topcd.cz. Všechna práva vyhrazena.

Driver 3

Žánr Závody **Výrobce** Reflections **Vydavatel** Atari
Homepage www.driv3r.com **Datum vydání** Březen 2005

Původní Driver zaútočil na konzolové hráče již v polovině minulého roku. Ačkoliv neskrývá zdaleka takový ohlas, jaký se předpokládal, v nejbližší době by se měli silničního řádění dočkat i majitelé PC. Simulátor adrenalinové jízdy a úspěšného zločince Tannera (jehož nezaměnitelným způsobem namluvil Michael Madsen) jistě není třeba představovat. Dodejme jen, že v honbě za nejlepšími automobily světové produkce prosvištíme ulicemi Istanbulu, Miami a Nice.

Kromě veškerých propriet viděných na konzolích nalezneme v PC verzi několik bonusových misí k dobru. Podle slov tvůrců se revize dočká také grafika, která by nyní měla využívat všech moderních technologických vylepšení. Ne nadarmo podepsal s Atari smlouvu hardwarový gigant nVidia, jemuž by měl Driver 3 pomoci propagovat šestou řadu grafických karet GeForce.



Chrome: SpecForce

Žánr Akce **Výrobce** Techland **Vydavatel** Playman **Homepage** www.chromethegame.com **Datum vydání** Bude ohlášeno

Nebýt slova Chrome v názvu, mohl by titul SpecForce svádět k dojmu, že jde o další realistickou simulaci speciálních jednotek. Není tomu tak. Sci-fi střílečka z předminulého roku vzbudila poměrně velký ohlas, a tak se Chrome dočká přímého pokračování, jež bude mít opět na svědomí polský tým Techland. Hra poběží na upraveném Chrome enginu, který bez obtíží zvládá i rozlehlé exteriérové lokace. V čele elitní futuristické jednotky se bude hráč prodírat hustým podrostem džungle a dalšími kouty odlehlých planet. Ty se v budoucnu sjednotí v silnou federaci, ovšem jak už tomu bývá, ve vzdálených koutech vesmíru se snaží veškerou moc uchvátit obří megakorporace. Když se do hry vloží i nebezpečná droga, je na pořádný úkol pro hráče v roli velitele menší vojenské jednotky zaděláno. Ačkoliv přesné datum vydání není známo, autoři na hře pracují již nějakou dobu, dočkat bychom se tedy měli ještě letos.

JMENUJI SE BOND, JAMES BOND

Pokud toužíte alespoň na malý moment stát se uhrančivým britským agentem 007, možná vás potěší vývoj hry na motivy filmu James Bond: From Russia with Love. V herní konverzi snímku z roku 1963 se budete moci ztotožnit se Seanem Connerym či modernějším Piercem Brosnerem. Hra vyjde pro všechny platformy ještě na podzim.

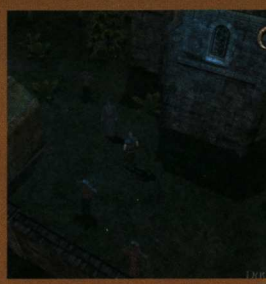
Zdroj: IGN

Daemonica

Žánr Adventura **Výrobce** RA Images **Vydavatel** Cinemax **Homepage** www.daemonica.com **Datum vydání** 1. čtvrtletí 2005

Daemonica nám již svým názvem předesílá, že nepůjde o žádný sportovní manažer nebo simulaci veřejných záchodků. Poctivý příběh fantastické adventury nám bude vyprávět RA Images, tým věnující se doposud počítačové grafice a designu. Daemonica tak bude jeho prvním krokem do vod interaktivní zábavy. Zajímavé je, že se na hře podílí také české studio Cinemax.

Zápletka nás zavede do okolí rozlehlého města Cavorn, ve kterém se odchod na onen svět pomalu stává běžnou denní praxí. Vžijeme se do role Nicholase Farepoynta, jenž je obdařen schopností rozmlouvat s mrtvými, což by mu za hráčovy asistence mělo dopomoci naleznout viníky záhadných vražd a zcela jistě i mnohem děsivější tajemství. Právě interview s mrtvými by měla být jedním ze zajímavých prvků titulu, stejně jako míchání nejrůznějších lektvarů, abychom mrtvé přivedli zpět do našeho světa. Kompletní 3D zpracování dá prostor i občasným soubojům. Hry bychom se navíc měli dočkat již zanedlouho.



inzerce

PC CD-ROM 299,- KVALITA ZA ROZUMNOU CENU

ČESKÁ VERZE D-DAY

Autoři hry se soustředili hlavně na historický realismus, zábavnost a vysokou hratelnost single-playeru. Stejně strhující je také propracovaný multiplayer. Bonusové rozhovory s veterány z těchto bitev více přiblíží historickou situaci a úvodní video ke každé z 12-ti misí vás ještě lépe uvede do hry. Díky editoru si můžete všechny mise zahrát i s jednotkami, které si sami vyberete.

Destrukce mostů, kobercové bombardování nepřátelské linie, dobývání budov, rozdílné chování a výbava vojáků, používání civilních dopravních prostředků, různý dostřel a účinnost jednotlivých zbraní, možnost zajmout nepřátelskou zbraň a použít ji ve svůj prospěch. Grafika hry je v 3D, vysoké detaily zbraní a samohybných zbraní, odlesky vody a interaktivní prostředí přidávají na vizuálním dojmu z celé hry.

To a mnoho dalšího vás čeká v české verzi výborné realtimové strategie D-Day.

OBJEDNÁVKA přes SMS! DOPORUČUJEME!

Postup:
1. Napište SMS v následujícím tvaru: "c3767\jméno\příjmení\ulice a číslo\město\PSČ". 2. Tuto zprávu odešlete na číslo +420 605 279 981 ze svého mobilního telefonu(ne z Internetu!) 3. Na uvedenou poštovní adresu přijde dobírka, kterou si můžete vyzvednout na vaší pobočce České Pošty. 4. Zboží bude expedováno následující pracovní den, cena uvedena s DPH. 5. Poštovné a balné účtujeme 60Kč k ceně objednaného zboží. 6. Storno objednávky je možné provést nejlépe před expedicí zboží, SMS zprávou na číslo +420 605 279 981 nebo telefonicky na +420 596 762 613.

Hru lokalizoval a v ČR vydává: US - Action, s.r.o., Plzeňská 466/359, Ostrava 24, 724 03, www.topcd.cz, help@topcd.cz. Všechna práva vyhrazena.

Závodní hry versus Autoškoly

Po malém výletě na hokejové stadiony a poněkud ostřejší a životu nebezpečné návštěvě střelnic se tentokrát přesuneme do oblasti, která je výzvou pro každého muže – do světa čtyřkolových plechových miláčků. Závodní hry patří mezi nejoblíbenější žánry. Jaký je však rozdíl mezi nimi a skutečným řízením automobilu? Kdo vyhraje tentokrát?

Bezpečnost (100 koní & 50 koní)

Hraní závodních her je jako bezpečné posedávání v depu a upíjení svého oblíbeného nápoje. A má to i jednu výhodu – alkohol za volantem je povolen.

Bezpečnost automobilů rok od roku vzrůstá. Pryč jsou časy závodních sérií, v nichž šlo o život. Trendem je sice i nadále rychlost, ale ruku v ruce s ní také ochrana řidiče.

Požitek z jízdy (50 koní & 100 koní)

Volant dnes dokáže udělat své a ani při použití klávesnice není v mnoha hrách o nevšední zážitky a adrenalin nouze. Přesto není pohled do 2D monitoru všemocný.

Řízení v autoškole má své výhody. Můžete se kochat nádherami prostředí stejně jako proslulý doktor ze snímku Vesničko má středisková. Můžete si otevřít okýnko a užívat si pocitu z rychlé jízdy, který vám kombinace větráček + reprobedny zkrátka a dobře nenahradí.

Fyzická náročnost (100 koní & 0 koní)

Náročnost závodních her je nulová a tak není divu, proč je množství hráčů používá pro příjemné odreagování a vybití nashromážděného vzteku.

Nervozita, stres, amok – to vše patří k prvnímu usednutí do automobilu, prvním minutám popojíždění i prvnímu vyjetí do běžného provozu. Řízení bývá mnohdy velmi fyzicky i psychicky náročné. Zvláště když vám nikdo jako v Colinovi nehlásí zatáčky a pouští na trať „ty šílence v protisměru".

Rychlost a omezení (100 koní & 50 koní)

Málokterá z her simuluje svět řízení reálně – se všemi omezeními a pravidly. Vzpomeňme na českou Mafii, omezení rychlosti, policejní hlídky. To je ale jen kapka v moři. Pokud chcete, můžete se vyřádit ve stokilometrových rychlostech. Za pocit svobody hry stojí.

Mnohdy nervní instruktor má bohužel k dispozici všechny potřebné pedály včetně brzdového. Zapomeňte tedy na vše, rychlou jízdou počínaje a zběsilými smyky konče. Je tolerována pouze plíživá jízda v rámci jakýchsi silničních pravidel.

Ochránci zákona (50 koní & 50 koní)

Jsou milí, příjemní a málokdy dokáží pokazit den. Policisté v počítačových hrách jsou jen neživé figurky, tak proč se kvůli nim rozčilovat?

Čas od času podráždí každého z nás, jejich přínos je však zřejmý. Dovedete si představit řízení bez hrozby pokut, odebrání řidičského oprávnění? Jeden velký chaos.

Zábava (50 koní & 100 koní)

Počítačové hry složku své zábavy pilují už od prvopočátku existence. Není tedy divu, že se v mnohém dokáží vyrovnat realitě. Nebo snad znáte lepší pocit, než překonat nejlepší piloty světa a čas od času si dobrou náladu zpestřit hrátkami s policií?

Ať jsou ale hry jakékoliv, plnohodnotnému pocitu z jízdy v autě se nevyrovnají – a to bude platit vždy, přestože právě v autoškole můžeme o svobodné a plnohodnotné jízdě mluvit jen velmi těžko.

SKÓRE 450:350

PŘÍŠTÍ DUEL: REÁLNÝ ŽIVOT VS. SIMS 2

Jak hodnotí jinde?	GameSpot	IGN	GameSpy	GameRankings	Doupě	Minimum	Maximum	Kontroverznost
Playboy: The Mansion	63 %	69 %	63 %	64,0 %	6,7	37 %	70 %	vysoká
SW: KOTOR 2	85 %	87 %	80 %	83,5 %	8,5	80 %	87 %	nízká
Everquest 2	78 %	85 %	80 %	83,3 %	9,0	67 %	95 %	vysoká
Settlers 5	nic	nic	nic	nic	7,4	0 %	0 %	nulová
Second Sight	nic	nic	nic	nic	6,9	50 %	73 %	průměrná
The Punisher	65 %	80 %	nic	64,4 %	6,5	38 %	80 %	vysoká
Hearts of Iron 2	83 %	87 %	90 %	84,7 %	6,5	65 %	100 %	vysoká

PAVLAČ

jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně

Hitem sezóny je nahota!

Představujeme novou módu pro sezónu jaro – léto 2005

KÁHIRA (od našeho zvláštního zpravodaje) – Zajímá vás, jaké módní výstřelky připravili pro tuto sezónu známí světoví herní tvůrci? Připravili jsme pro vás prezentaci aktuálního hitu z módního oddělení společnosti Ubisoft, který nám osobně předvedla sličná modelka Kaileena. Přivítejte jaro vesele, svěže a bez zábran, milé dámy! A vy, pánové, nechejte se inspirovat při koupi stylového dárku svým něžnějším polovičkám! Módní návrháři v Ubisoftu zjevně čerpali nápady v orientálních dílnách, když jemnou hedvábnou halenku se šněrovanými rukávy nechali prokvést mnoha uměleckými vzory. Od pasu dolů je pak cítit závan drsných časů Divokého západu, což je patrné zejména na okovaném koženém pásku a esteticky velice dobře padnoucím obojku na nohu ze stejného materiálu. Poloprůhledná sukně z nejjemnější tkaniny volně odhalující zadní partie dá vaší skvělé postavě vzdušnost a lehkost. Střízlivá zdobnost a výrazná rudá barva celého kompletu pak podtrhují vášnivou letní náladu. Jako doplněk lze využít značkové sandály. Léto bude letos velice horké!

Japonsko: cenzurovaný Resident Evil!

TOKIO (url) – Výrobce konzolových her Capcom zřejmě nevěří v domácí publikum – pro japonský trh totiž chystá cenzurovanou osekanou verzi hry Resident Evil 4 (distribuována zde pod názvem Biohazard 4). V japonské verzi, na rozdíl od té americké (!), totiž nepůjdou ustřelovat hlavy zombíkům. Vlastně půjdou, ale mrtvoly, které dopadnou na zem, nebudou o hlavu kratší, budou přesně stejné jako předtím, než jste na ně aplikovali svůj antibolehlav. Podivné? Takhle to holt asi v Japonsku chodí. A co víc, japonská verze bude ještě obsahovat „Easy" obtížnost. Tak se mi zdá, že si Capcom popletl Japonsko s USA.

Prodáváte hry? Pokuta!

NEW PLYMOUTH (pur) – Na Novém Zélandě mají některá velmi přísná, a někdy (neříkám, že nutně právě v tomhle případě) možná i tak trochu podivná pravidla. Kupříkladu je tam zcela zakázáno prodávat hru Manhunt. O tom, že Novozélanďané na své zákony (narozdíl od jiných zemí) dbají, se přesvědčil i jistý Christopher William Jones z města New Plymouth, který přesto na internetu Manhunt prodával. Hra, ve které se vžijete do role usvědčeného vraha a bijete se v arénách za svůj život, se stala první zakázanou počítačovou hrou na Novém Zélandě. Pan Jones byl shledán vinným a pokutován 2 400 dolary díky inspektorovi „v přestrojení", který si hru koupil na Jonesově stránce. Navíc mu byly zničeny dva počítače.

Duke Nukem Forever už nežije?

GARLAND (fir) – Už našimi dědečky netrpělivě očekávané akce Duke Nukem Forever se nedočkáme ani na letošním Electronic Entertainment Expo (E3). Objevily se sice jisté spekulace o této možnosti, nicméně byly v zápětí vyvráceny samotnými 3D Realms. Ti už zřejmě pouze tiše čekají, až celá kauza okolo této „habaďůry desetiletí" vyšumí – jenže zatím to tak vůbec nevypadá. „Všechno, co k tomu řeknu je, že nikdo v téhle kanceláři nemá absolutně žádné ponětí, co na E3 plánujeme. Jako obvykle, dokud něco neuslyšíte přímo od nás, radíme vám brát všechny informace s pořádnou rezervou," řekl k celé kauze George Broussard, prezident 3D Realms. Z Duke Nukem Forever se tak stává novodobý městský mýtus, legenda herní scény, o které se bude mluvit a psát ještě za stovky let … haleluja!

Krev poteče proudem

LONDÝN (pras) – Známý tvůrce hororových klasik Noc oživlých mrtvol, Úsvit mrtvých a dalších se spojil s vývojáři z Kuju Entertainment (jeden z největších britských nezávislých herních vývojářů) a společně se chystají vyvrhnout na trh v druhé polovině tohoto roku první kousky z chystané série hororových akčních her. Už předem je jasné, že se v nich budeme brodit hektolitry krve, hordami oddělených končetin a ustřelených hlav znetvořených zombíků. Kdo z nás by se na něco takového netěšil?

Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na českém herním trhu, Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

BYZNYS

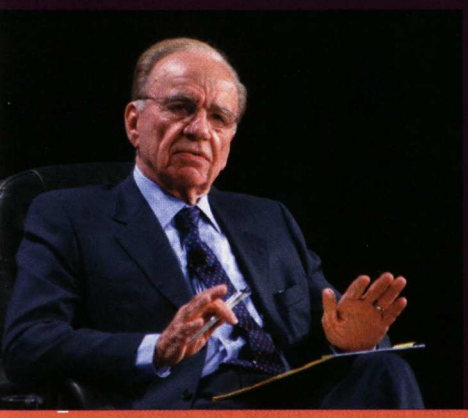
Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor se slabostí pro blondýnky a pistácie

Hospodářské výsledky Electronic Arts

Hospodářské výsledky za 3. čtvrtletí fiskálního roku 2004 zveřejnila společnost Electronic Arts. Celkové příjmy firmy v daném období poklesly o 3,2 %, což je dáno především zhoršením výsledků na severoamerickém trhu – v Evropě i Asii si Electronic Arts vedlo lépe než v předešlém roce. Poklesl také zisk, z 393 na 390 miliónů amerických dolar. Na horších hospodářských výsledcích se však velkou měrou podílelo hned několik velkých investic. Mimo nákupu několika herních licencí investovali Electronic Arts také do získání 20% podílu francouzské vydavatelské společnosti Ubisoft.

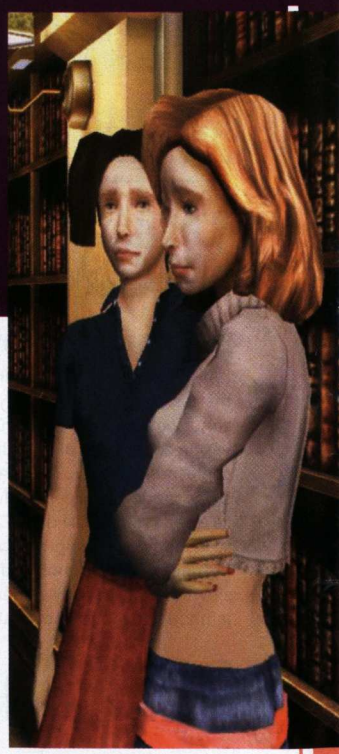
Prezident Sony kritizoval vlastní společnost

Do vlastních řad směřoval svou kritiku prezident společnosti Sony Computer Entertainment, Ken Kutara. Na tiskové konferenci, která byla mimo jiné věnovaná PlayStation Portable, otevřeně kritizoval dlouhou dobu vývoje ambiciózního handheldu. Podle Kutaragiho se Sony zbytečně dlouho soustředila na oblast filmu a hudby, a přestala tak být špičkou v oblasti přenosných zařízení. Prezident Sony označil PSP za walkman 21. století a přislíbil, že je pouhým začátkem aktivit Sony v oblasti přenosných herních konzolí.



Mediální magnát Rupert Murdoch hodlá vstoupit na herní trh

Vstup na herní trh ohlásil v minulých dnech mediální magnát Rupert Murdoch. K oznámení ambiciózního plánu došlo na tiskové konferenci jeho společnosti News Corporation. Murdochovo impérium zde ohlásilo záměr odkoupit jednu ze zavedených značek herního světa. V hledáčku se mimo jiné objevil kolos Electronic Arts, jehož tržní hodnota se pohybuje kolem 19 miliard dolarů.



Okénko do budoucnosti: Xbox 2 ještě letos?

Nová generace herních konzolí nezadržitelně klepe na dveře a podle kuloárních informací vyrazí jako první do boje Microsoft. Přestože detaily i vydání Xbox 2 jsou přísně střeženy, z poslední tiskové zprávě největší světové vydavatelské společnosti Electronic Arts vyplynuly zajímavé detaily. V plánu her pro letošní rok se v kolonce měsíce listopad objevila hned dvojice titulů, které mají být mimo jiné platformy uvedeny také na Xboxu 2. Podstatné je, že se mluví o simultánním vydání – jinými slovy, v době svého vydání plánovaného na již zmíněný listopad by měla být hra současně k dispozici na všech herních systémech včetně konzole Xbox 2.

Úspěch měsíce: CD Projekt získal Vivendi

Česká distribuční společnost CD Projekt ulovila v poslední měsících hned několik vydavatelských gigantů – Activision a Codemasters nově následuje také Vivendi Universal, které pod svými křídly mimo jiné sdružuje legendární studio Blizzard. V nabídce CD Projektu se tak v blízké budoucnosti objeví řada hitů v čele s tituly SWAT 4, Empire Earth 2 a F.E.A.R. Všechny budou na český trh uvedeny v profesionální české verzi za 999 Kč.

Zaujalo nás: Zákaz her ve věznicích státu Missouri

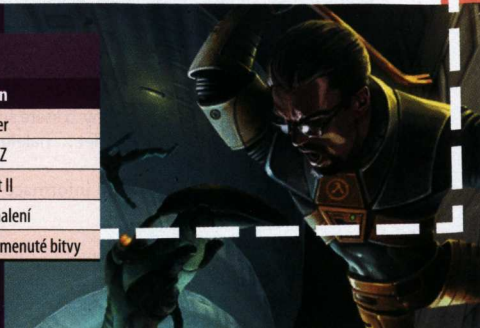
Nejdříve dárečky pod stromeček, nově zákaz hraní. Dění ve věznicích se v posledních době stává součástí herního zpravodajství a dnešní zajímavost je toho důkazem. Guvernér amerického státu Missouri v minulých týdnech zakázal hry ve všech věznicích dané oblasti. Stalo se tak zejména na popud článku místních novin, podle kterého měli mít i největší násilnic z řad místních trestanců volný přístup k násilným hrám simulujícím vraždy a další nelegální činnosti. Zákaz se týká všech her bez výjimky.

Výsměch měsíce: Poruchovost handheldu PSP

S nepříjemnou situací se musí vypořádat společnost Sony. Její nový handheld PlayStation Portable, který se po stránce kvality těší nadšeným recenzím, čelí problémům s vysokým počtem reklamací. Od začátku prodeje bylo vráceno kolem 5 000 kusů konzole - důvodem má být problémový křížový ovladač a jeho nízká citlivost.

Nejprodávanější hry v České republice za měsíc leden

	CD Projekt	Cenega Czech	Electronic Arts Czech	Playman
1	Kačer Donald vrací úder!	Counter-Strike: Condition Zero	The Sims 2	Alexander
2	Příšerky s.r.o.	Hugo Cannon Cruise	Need for Speed: Underground 2	Far Cry CZ
3	102 Dalmatinů	Creature Conflict: Války klanů	Need for Speed: Porsche Classic	EverQuest II
4	Trainz Railroad Simulator 2004	Hugo Titan	Harry Potter & Vězeň z Azkabanu	Myst IV: Odhalení
5	Prasátko a jeho velký piknik	A.I.M	NHL 2005	IL-2 Sturmovik: Zapomenuté bitvy



Řítí se na nás

	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří datu vydání?
Březen			
Act of War: Direct of Action	akce	Atari	50%
Alexander: Heroes Hour	strategie/RPG	Deep Silver	60%
Bard´s Tale	RPG	Vivendi	75%
Battle of the Bulge	strategie	Monte Cristo	60%
Brothers in Arms: Road to Hill 30	týmová akce	Playman	80%
Close Combat: First to Fight	akce	Cenega	70%
Cold Fear	horor	Playman	60%
Daemonica	adventura	Cinemax	85%
Driv3r	akční	SeVeN M	60%
ER	adventura	Cenega/Take 2	30%
Hell Forces	FPS	Buka	60%
Imperial Glory	strategie	Cenega	80%
Loco Mania	simulátor	7FX	80%
Nibiru: Messenger of The Gods	adventura	Future Games	90%
Pariah	FPS	Groove Games	70%
Project Snowblind	FPS	Cenega	30%
Rugby 2005	sport	EA Czech	85%
Star Wars: Republic Commando	týmová akce	CD Projekt	80%
The Punisher	akce	CD Projekt	80%
The Sims 2: University	simulace	EA Czech	95%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	akce	Playman	30%
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	taktická akce	Playman	65%
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	stealth akce	Playman	80%
Tortuga: Pirate´s Revenge	strategie	Ascaron	40%

Jméno	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří datu vydání?
Duben			
12 Volt	závodní	neznámý	50 %
25 to Life	akční	Eidos/Cenega	45 %
7 Sins	strategie	Monte Cristo	50 %
Blitzkrieg 2	strategie	Cenega	60 %
Commandos: Strike Force	akce	Cenega	60 %
Cossacks 2: Napoleonic Wars	strategie	Cenega	70 %
Doom 3: Resurrection of Evil	FPS	CD Projekt	75 %
Dungeon Lords	RPG	Dreamcatcher	80 %
Empire Earth 2	RTS	CD Projekt	70 %
Guild Wars	RPG	NCSoft	70 %
Hitman: Blood Money	akce	Cenega	75 %
Championship Manager 5	sportovní	Cenega	60 %
Icehockey Club Manager 2005	sportovní	SeVeN M	60 %
LEGO Star Wars: The Game	akce	Cenega	55 %
Middle-Earth Online	MMORPG	Vivendi	45 %
Parkan 2	simulace	1C	60 %
Private Wars	strategie	Cenega	40 %
SWAT 4	týmová akce	CD Projekt	75 %
The Roots	RPG	Cenega	80 %
Tony Tough 2	adventura	DTP	59 %
X2: The Return	simulace	Hypermax	80 %

Jméno	Žánr	Vydavatel	Jak Doupě věří datu vydání?
Květen			
Advent Rising	akce	Majesco	70%
Alfa Antiterror	akce	US Action	60%
Battlefield 2	akce	EA Czech	80%
Black & White 2	strategie	EA Czech	60%
Dragonshard	strategie	SeVeN M	65%
Dungeon Siege II	RPG	Playman	90%
Juiced	závodní	THQ	40%
The Movies	strategie	CD Projekt	40%
Universal Combat: A World Apart	akce	Dreamcatcher	60%
Worms: Mayhem	akce	CD Projekt	70%

Opozdilci

Nejvíce nás asi zklamala česká špionážní akce **Cold War: Behind Iron Curtain**, která se podle všeho objeví na trhu až v červnu tohoto roku. Podobným skokanem je i **Fahrenheit**, který změnil jméno (na Indigo Prophecy) a rovněž datum vydání – z března na červen. Nepotěšilo ani odložení **Battlefield u 2** (vyjde v květnu), ani hororu **Call of Cthulhu** (červen 2005). Později se dočkáme i datadisku **Doom 3: Resurrection of Evil**, ale naštěstí zřejmě jen o měsíc (v dubnu místo března).

TOP 3 příštího měsíce

[1] Brothers in Arms

Měsíční zpoždění neochladilo očekávání, které vkládáme do akce s příměsí strategie od Ubisoftu. Brothers in Arms svým důrazem na emoce, na skupinku stejných lidí a jednu probíhající operaci by mohla převzít štafetu akcí z druhé světové po tichomořském Medal of Honor.

[2] SW: Republic Commando

Důvod, proč se těšíme na tuto týmovou akci, není jen prostá zvědavost na postavy a lokace filmové třetí epizody, ale hlavně a především adrenalinová zábava z údajně intuitivního velení tříčlenného elitního týmu Republiky. Snad nás nezklame.

[3] The Sims 2: Univerzita

Nejsme sexisté, takže vybíráme i nenásilnou hru, která zaujme určitě většinu hráček. Sims 2: Univerzita bude sama o sobě zajímavým testem, zda tvůrcům nedošly po vytvoření druhého dílu nápady. Podle výčtu zlepšení a novinek to vypadá, že ne, takže se pravděpodobně sejdeme na kolejích!

Kontroverzní hry

Všichni na ně nadávají, ale každý je někdy hrál

Michal Acer, stálý spolupracovník Doupěte
Racionální perfekcionista a estét v jedné osobě

Násilí, krev, brutální výjevy, sem tam obnažené ňadro, jindy erotika ostřejšího kalibru. I to jsou počítačové hry. Pokud jste žili v domnění, že existují pouze tituly, v nichž dobro vítězí nad zlem, je nejvyšší čas si pořádně protřít oči. Stejně jako v reálném světě není nic černé nebo bílé, i mezi hrami můžeme najít kousky, kterými někteří lidé opovrhují, nemají je pro svůj námět rádi, nebo jsou jim jinak proti srsti.

Jelikož neradi ponecháváme otázky nezodpovězené, rozhodli jsme zabrousit do našeho herního archivu a vypátrat nejkontroverznější hry všech dob. Pro jistotu, kdybyste na nějakou z nich narazili, abyste se jí mohli obloukem vyhnou, nebo třeba také vyzkoušet, proč je tak „závadná". Snad nemusíme dodávat, že veškeré testování níže uvedených titulů je pouze na vlastní nebezpečí!

O čem bude vlastně řeč?

Na začátek našeho pojednání by bylo dobré si položit otázku, co je vůbec kontroverzní hra. Je to snad titul, ve kterém se střílí více, než je zdrávo? Možná. Nebo je snad pro získání této nálepky potřeba opatřit hlavní hrdinku více než průměrným poprsím? A co když se v dané hře zcela bez důvodu vraždí, dělá to, ono a co když…? A tak dále a tak dále. S jednoznačnou definicí sousloví kontroverzní hra je to stejné jako se zaručeným přípravkem na hubnutí – neexistuje. Z tohoto důvodu je třeba ke každému titulu přistupovat individuálně a hodnotit jej z nejrůznějších úhlů pohledu. Problém ale nastane v okamžiku, kdy byste ze subjektivního hodnocení chtěli vyvodit obecně platné závěry. Nejde to. Co člověk, to jiný názor, jiná měřítka.

Jestliže bychom ale netrvali na matematicky přesném výkladu, co kontroverzní hra je, mohli bychom se pokusit o malé vymezení obsahu dnešního článku. Budeme se bavit o titulech, které se nějakým způsobem vymykají zažitým tradicím, jdou proti odlišným a menšinovým skupinám, jsou sexistické, nebo třeba popírají určitá náboženství. Příkladů bychom našli samozřejmě mnohem více, berte proto tuto studii jako reprezentativní vzorek herní kontroverze.

TOP 10 KONTROVERZNÍCH HER PODLE DOUPĚTE

1. Manhunt
2. Postal
3. Punisher
4. Grand Theft Auto
5. Carmageddon
6. Soldier of Fortune
7. Kingpin
8. Mortal Kombat
9. Doom
10. Phantasmagoria

Násilné a brutální hry

Pokud byste se chtěli pídit po vůbec první hře, která v době svého uvedení na trh stala terčem kritiky, bylo by nutné se přenést o nějakých 30 let zpátky. Pro mnohé to bude možná nevídané odhalení, nicméně pravdou je, že celý problém skutečně není aktuální záležitostí dnešní doby, kdy grafické akcelerátory umožňují zobrazení téměř realistických výjevů. Psal se tehdy rok 1976 a relativně neznámá společnost vydala automatovku jménem **Death Race**. Její náplní bylo přejíždění nebohých chodců, za což jste byli náležitě bodově ohodnoceni. Že vám to něco připomíná? Pokud se vaše myšlenky ubírají ke Carmageddonu, připište si malé bezvýznamné plus. V té době však nevole ze strany nejrůznějších rodičovských sdružení a tlak médií byl tak silný, že hra musela být krátce po vydání stažena. A nepomohlo ani překřtění lidí na gremliny. Na svou dobu byla zkrátka Death Race příliš silný šálek čaje.

Wolfenstein 3D

80. léta byla víceméně klidná, v té době nevznikl žádný zásadnější titul, proti kterému by bylo třeba brojit. Až s příchodem poslední dekády minulého století se vyrojila hned celá řádka her, jež se dočkala promptní odezvy od znechucené veřejnosti. První zářez na pažbu si můžete udělat za rok 1992. V něm totiž vyšla hra, která svým způsobem ovlivnila celý žánr střílečka z pohledu první osoby – **Wolfenstein**. I když jste v ní mohli střílet nacisty do aleluja, neustále koukat na hákové kříže, nebo si to na konci rozdat přímo s Hitlerem, je až s podivem, že až na pár tichých hlasů proti ní nikdo nic nenamítal. V té době se totiž pozornost mravokárců obracela jinam, a to k prvnímu dílu bojové série **Mortal Kombat**. Ten se ihned po svém vydání stal velice diskutovaným pro své násilí, potoky krve a hlavně fatality, tedy smrtící údery, při nichž jste mohli protivníkovi např. vytáhnout z těla lebku i s páteří. Odezva na sebe nenechala dlouho čekat – právníci donutili Acclaim stáhnout titul z heren a v návaznosti o pár měsíců později vzniká ratingový systém ESRB.

Rok 1993 nepřinesl pouze vznik samostatného českého státu, ale také jedněmi milovaný, jinými zatracovaný **Doom**. Krátce po svém vydání byl označen za „simulátor masové vraždy" a spousta lidí volala po jeho stažení z prodeje. Zlé jazyky totiž tvrdily, že hra navádí mladistvé k páchání násilí ve skutečném světě. Na adresu vývojářů Doomu putovalo v průběhu let množství žalob, z nichž stojí za zmínku především ta, která se odehrála po masakru na kolumbijské střední (viz boxík Hry, které způsobily smrt). Několik rodin obětí se totiž rozhodlo žalovat 25 herních společností (id Software, Acclaim, nebo třeba Eidos) a chtěly od nich jako odškodnění sumu ve výši 5 miliard dolarů. Soud však nedal žalobcům za pravdu a odškodnění zamítl.

Doom

O dva roky později přišla další hra, na kterou se jen tak nedá zapomenout. **Phantasmagoria** z pera výborné designerky Roberty Williams (ta má mj. na svědomí sérii King's Quest) nebyla kupodivu ani akcí, ani bojovkou, ale adventurou. I přesto se našlo několik jedinců, kterým nebyla po chuti a volali po jejím zákazu. Důvod byl celkem jasný – extrémně krvavé scény, násilí a sexuální podtext. Do dějin se z této hry také zapsala notoricky známá scéna, v níž je k vidění brutální znásilnění. A pak že adventury jsou žánr vhodný pro děti…

Netrvalo dlouho a k hráčům se dostal **Duke Nukem 3D**. Navazoval na své dva dvojrozměrné předchůdce a především přinesl antihrdinu nové doby – drsňáka Duka. Právě on se stal největším terčem kritiky, která putovala na jeho bedra především z řad feministek, jež si stěžovaly na přílišný sexismus a nenávist k ženám. Ostatně snad každý starší hráč má v paměti scény, kdy mohl platit dolarovými bankovkami striptérkám za nějaké to pokoukáníčko na jejich vnady. Nelibě se veřejnost vypořádávala s přílišnou násilností a brutalností, byť si tato hra s ničím nezadá s Doomem a všichni starostliví rodičové mohli „nevhodný obsah" jednoduše svým dítkům znepřístupnit.

Duke Nukem 3D

HRY, KTERÉ PŘINESLY SMRT

Většinu času se pohybujeme víceméně v rovině teoretické, nyní ale nastal ten správný okamžik pro nazutí vysokých gumáků a učinění rázného kroku ven, kde mnohdy mohou téct potoky krve – a to doslova! Kázat o špatném vlivu počítačových her je sice hezké, ale chtělo by to nějaké příklady. Bohužel, i toto smutné téma má v našem článku své místo a je třeba si říci, jak to může v některých případech dopadnout.

Nelze začít jinak než opět krátkým pohledem do minulosti, konkrétně do roku 1980. V něm si totiž hry vybraly svou první historicky doloženou oběť. Tehdy osmnáctiletý Peter Burkowski hrál hru jménem **Berzerk** a zhruba po čtvrthodince upadl do bezvědomí a brzy nato zemřel. Příčinou smrti byl srdeční infarkt.

V březnu roku 1999 se odehrál v americkém městečku Littleton masakr, na který se jen tak nezapomene. Dva mladíci při něm zabili 12 spolužáků a jednoho učitele, a posléze obrátili zbraně sami proti sobě. Po činu vyšlo najevo, že dvojice ráda hrála hru **Doom** a těsně před činem natočila videokazetu, kde se prý jeden z nich přiznává k tomu, že se těší, až si Doom na vlastní kůži vyzkouší.

Mnohem smutnější je ale příhoda, která se stala poměrně nedávno, v roce 2001. Jistý mladík jménem Shawn Woolley totiž spáchal sebevraždu z důvodu přílišné závislosti na populární onlinovce **EverQuest**. Krátce předtím, než se zastřelil, se jej pokoušela matka závislosti zbavit, ale bezúspěšně. Hraním trávil více jak 12 hodin denně a podle psychologů se jednalo o asociálního jedince s rozdvojenou osobností trpícího častými depresemi. K vytvoření skutečného návyku měl tudíž hodně blízko.

Poměrně čerstvá je událost z loňského léta, kdy sedmnáctiletý Warren LeBlanc ubil kladivem svého spolužáka. V souvislosti s jeho činem nebyla opomenuta zmínka o dlouhých hodinách strávených ve společnosti hry **Manhunt**, o níž se rozepisujeme na jiném místě. Matka zavražděného chlapce na adresu vývojářů z Rockstar Games doslova řekla, že jsou vinni z nezodpovědného poskytování návodu na vraždu.

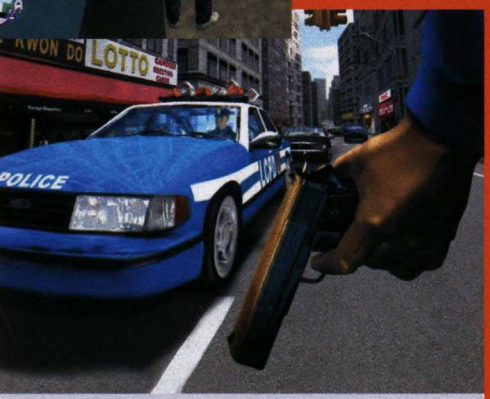
Ve všech uvedených případech by se sice dalo dlouhé hodiny spekulovat o tom, zda za smrt nevinných lidí může přímo nějaká počítačová hra. Jistě, svůj vliv na daný čin mít může, ale také nemusí. Jak její vliv v takových případech prokázat? Toť otázka. Mnohdy je snazší ukázat prstem na hru a označit ji za strůjce celého neštěstí. Ne nadarmo se říká: kdo chce psa bít, hůl si vždycky najde.

Carmageddon

Punisher

Druhá polovina devadesátých let přinesla hned několik her, které bychom mohli počastovat nálepkou „kontroverzní". Na PC se dostal první díl Postalu, z britských ostrovů k nám dorazil Carmageddon a Rockstar Games (ještě jako DMA Design) odstartovali výtečnou sérii Grand Theft Auto. První **Postal** proslul hlavně vraždami nevinných lidí a páchaním nezřízeného násilí v malém městečku, v němž jste se potulovali a jen tak na potkání zabíjeli toho, kdo vám přišel do cesty. To si vysloužilo zákaz hry ve více jak 10 zemích a nejednu žalobu. Americká poštovní služba (US Postal Service) se dokonce soudila s autory hry, že jim jejich název dělá špatnou image. Proč ne, že? Podobný osud a nevoli veřejnosti si vysloužila druhá jmenovaná hra, **Carmageddon**. Její námět sice nebyl bůhvíjak originální, jak už víte, ale oproti Death Race nabídla na svou dobu výtečnou 3D grafiku. A přejíždění lidí, zvířátek, a soupeření s oponenty je přece tak zábavné! Ne všichni mají takový názor, protože Británie a Německo před uvedením hry na trh trvaly na změně barvy krve u lidí na zelenou, aby je mohly deklarovat jako zombíky.

Grand Theft Auto



Série **Grand Theft Auto** je jednou velkou kapitolou. Snad žádní jiní vývojáři nemají na triku více žalob než Rockstar Games. Proč? Je toho poměrně hodně – vulgární mluva, prostitutky, rasismus, bezdůvodné zabíjení menšin, brutální násilí a samozřejmě kradení aut. Popisu jednotlivých afér jsme se věnovali již v prvním čísle našeho magazínu.

Kingpin: Life of Crime

Roku 1999 se na světlo světa dostala hra jménem **Kingpin: Life of Crime** od Xatrix Entertainment. Jejím námětem byly mnohdy drsné války gangů, kde sprostá slova byla doslova na denním pořádku. Výrobci hry se raději pojistili a přímo na začátku hry jste museli mj. vyjádřit souhlas s tím, že jste starší osmnácti let. Jak se později ukázalo, za vším byla pouze snaha na sebe upoutat pozornost, protože Kingpin jako takový obsahoval stejné množství násilí jako jiné podobné hry. I přesto na něj padlo oko cenzorovo a hra byla zakázána například v Německu.

Silným písmem se do historie zapsal také titul **Soldier of Fortune**, resp. jeho pokračování s podtitulem Double Helix. Tato velmi realistická střílečka z první osoby totiž obsahovala spoustu násilných scén, jako třeba tu, kdy jeden z charakterů spáchá sebevraždu a vpálí si kulku do hlavy. Soldier of Fortune jako jedna z mála her předvedl systém autentických zásahů – pokud jste někoho zasáhli do ruky, daná osoba pustila zbraň a chytila se za krvácející místo. Výsledkem byl opět zákaz prodeje v některých zemích.

Čerstvá krev ještě stále kape z titulů Manhunt a Punisher. **Manhunt** přišel na trh v minulém roce a způsobil velké pozdvižení, kvůli čemuž se mu věnovala i některá česká média, která se hrami vůbec nezabývají. Jako James Earl Cash jste se totiž museli dostat ze spárů šíleného režiséra, který na vás posílal nejrůznější vrahy a zabijáky a celé dění pak natáčel. Manhunt nabídl brutalitu toho nejhrubšího zrna, jaká kdy byla k vidění, protože vaše nepřátele jste mohli eliminovat nekonvenčními zbraněmi, jako je igelitový sáček nebo hák na maso. O detailní, a objektivně nutno podotknout že někdy i nechutné, scény nebyla nouze.

Punisher je horkým kandidátem na jednu z nejnásilnějších her tohoto roku. Samotná hra na první pohled nijak kontroverzní není, ale pro lepší postup ve hře je nutno používat nejrůznější vyslýchací metody zadržených protivníků, na které opravdu není hezký pohled (mlácení hlavou o zem, topení nepřítele ve fontáně aj.).

Manhunt

TOP 10 KONTROVERZNÍCH HER PODLE OBLIBY HRÁČŮ

1. Grand Theft Auto (série)
2. Duke Nukem 3D
3. Doom
4. Return To Castle Wolfenstein
5. Mortal Kombat (série)
6. Kingpin
7. Soldier of Fortune
8. Manhunt
9. Postal 2
10. Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

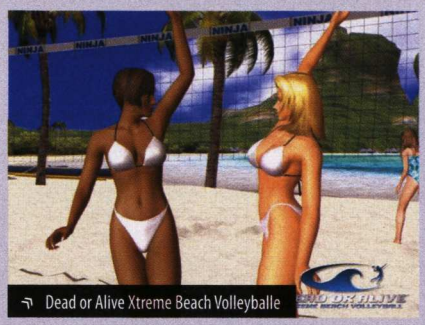
Erotické hry

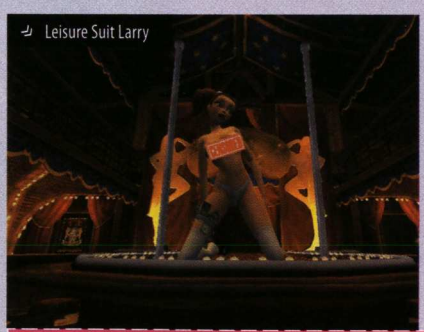
Sex a erotika hýbe světem již od pradávna. Snad možná proto pochází první známější hra kontroverzního námětu již z roku 1983. Její název byl **Custer's Revenge** a hlavní postavu zde zastával stejnojmenný, skutečně existující americký generál. Jeho úkolem bylo rychle doběhnout k indiánské ženě připoutané ke kůlu a následně ji obšťastnit (podle jiné interpretace znásilnit). Na dnešní poměry vypadá sice zpracování hry hodně archaicky, ale v té době způsobilo pěkný skandál.

Mohlo by se zdát, že jedna z nejznámějších erotických sérií všech dob – **Leisure Suit Larry** – byla veřejností také tvrdě odmítána, ale opak je pravdou. Díky svému nezaměnitelnému humoru a decentnímu sexuálnímu podtextu si získala srdce nejednoho adventuristy a kupodivu proti ní nikdo nijak výrazně neprotestoval. To ovšem neplatí o posledním dílu, který se od svých předchůdců v mnoha ohledech liší a jemné náznaky byly vystřídány genitáliemi v celé své kráse. To si vynutilo zákaz prodeje původní hry např. v Austrálii, kde je k dostání pouze cenzurovaná verze.

Custer's Revenge

Podle marketingových oddělení některých firem se prodejnost hry může zvýšit v případě, že do ní obsadíte spoře oděné děvy. Tím se řídilo hned několik společností, ale jak se později ukázalo, byla to cesta do pekel. Jako fiasko lze totiž označit tituly **BMX XXX** nebo Panty Raider. V prvně jmenovaném jste jezdili na BMX s lepými dívkami a za plnění nejrůznějších úkolů jste dostávali body, díky kterým se vám otevřel přístup ke krátkým videím se striptérkami. Z důvodu náplně většina obchodních řetězců v Americe odmítla hru prodávat a v některých zemích byla i plošně zakázána. V **Panty Raider** jste naopak museli pomáhat skupince nadržených alienů fotit modelky ve spodním prádle (někdy ani to ne). Proč tak činit? Jinak prý zničí celou Zemi. Řekněte, kdo by odmítl… Výsledek byl asi takový – proti hře se postavily různé rodičovské organizace v čele s Dads & Daughters. Ty o ní navíc informovaly média, takže se jeden čas propírala na televizních kanálech CNN a USA Today a mluvilo se o ní jako o názorném příkladu, jak videoherní průmysl degraduje ženy.


Dead or Alive Xtreme Beach Volleyballe


Leisure Suit Larry

Sportovní titul **Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball** (DoAXBV) se jako mor rozšířil v roce 2003 snad na všechny existující herní platformy, a stejně dopadl katastrofálně. O co šlo? V podstatě se jednalo „jen" o plážový volejbal plný hezkých dívek v opravdu maličkých bikinkách. Roztržka okolo této hry se trochu netradičně rozhořela mezi vývojáři a zástupci ratingové organizace ESRB (viz příslušný boxík). Ta jí totiž udělila rating „M" (mature), čímž dala světu najevo, že by měla být určena pouze dospívajícím jedincům nad 17 let. Proti tomu se ohradil ředitel marketingu s tím, že v XBS se sice nacházejí lepé děvy, avšak potenciální hráč z řad dětí by nikde nezahlédnul ani jedinou odhalenou bradavku nebo jiný projev nahoty. Nakonec se ukázalo, že nebylo o co stát. Kvalita DoAXBV byla totiž mizerná a jen kazila dobré jméno bojové sérii Dead or Alive, kterou byla inspirována. Mladší hráči se k ní nedostali a odborná veřejnost měla aspoň téma na diskusi o tom, kde leží hranice snesitelnosti pro jednotlivé věkové skupiny.

Poměrně čerstvým příkladem kontroverzní hry s erotickým námětem je **The Guy Game**. Na vydavatelskou firmu Take2 totiž podala žalobu dívka, jejíž vnady se v této hře objevily bez jejího vědomí. Soudem si vymohla omezení prodeje hry a finanční odškodnění. Pokud vás celá kauza více zajímá, nalistujte si rubriku Pavlač v minulém Doupěti.

KŘESŤANSKÉ HRY

Ignorovat moderní technologie v 21. století nelze. Tento fakt si uvědomili i lidé smýšlející v souladu s křesťanstvím a podle tradic bible. Jak ale ochránit naše děti před „špatnými" a „závadnými" hrami plnými násilí, řekli si? Budeme dělat hry svoje. A bylo.

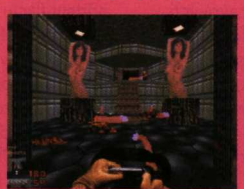
Byť již v dávné minulosti existovaly hry s náboženskou tématikou (a teď nemyslíme pouze křesťanství), ten správný impuls přišel až se založením Christian Games Developers. Za tímto jinak všeříkajícím názvem je totiž schována organizace vývojářů, tvořících hry s křesťanskou tématikou. Pravidla pro ty, kdo by se chtěli přidat, jsou poměrně jasná – je třeba tvořit hry se silným a poučným příběhem, které nás donutí k nějaké akci, jež se kladně podepíše na našem okolí.

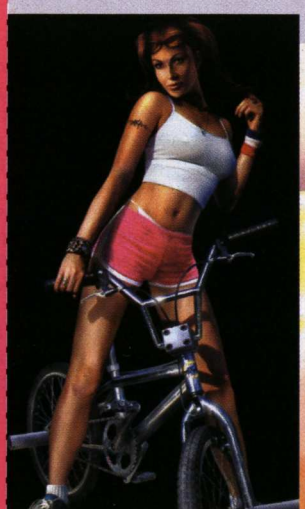
U nás by nad něčím podobným většina lidí jen nevěřícně kroutila hlavou, avšak v anglofonních zemích prý mají podobné hry relativně velký úspěch. Tento trh je sice malý a ročně má obrat okolo 100 milionu dolarů, avšak s ohledem na úzkou cílovou skupinu to není nejhorší. Přímo ukázkovým příkladem takové hry by mohl být Catechumen, v němž musíte coby hlavní hrdina napomoci úniku několika vůdců raných křesťanů ze starověkého Říma. V celkovém součtu se prodalo více jak 70 000 kopií. Samozřejmě že ta čísla by mohla být mnohem větší, kdyby byl dostatek financí na pořádný marketing. Ale to je problém všech úzce zaměřených titulů.

VZPOMÍNÁME: DOOM PERVERSE

Tvorba modifikací není pouze fenoménem nynější doby, ale existuje mnohem déle, než si myslíte. V souvislosti s naším tématem by byl téměř hřích nezmínit titul, který se zapsal tlustým písmem do srdcí mnoha českých hráčů.

Někdy okolo roku 1995 (krátce po vydání hry Doom) vzniká původně česká gameska jménem Doom Perverse. Jak z názvu patrno, jde o předělávku dnes již klasické střílečky z dílen id Softu, která po zásahu českých všeumělů nabrala zcela jiný rozměr. Spousta textur byla modifikována, na místo některých zbraní se dostaly pohlavní orgány (např. původní brokovnice byla nahrazena mužským přirozením), původní zvuky vystřídaly originální hlášky v češtině a třebas medkity byly zastoupeny krabičkami s pánskou ochranou či vložkami. I když to celé zní jako jedna velká ujetost, musíme podotknout, že i po letech si Doom Perverse zachovává jedinečnou a ničím nezaměnitelnou atmosféru.





Rating her

Videohry nejsou trnem v oku pouze běžným spotřebitelům, ale dostávají se také na mušku některým politickým činitelům nebo dokonce celým státům. Ti všichni pak vehementně bojují za zákaz jejich prodeje v té či oné zemi, příp. se svým jednáním snaží donutit vývojáře ke změnám v původní hře tak, aby následně bylo vše akceptovatelné a „politicky korektní". My, čeští hráči, se můžeme tomu všemu jen pousmát a být rádi, jaké jsme si zvolili poslance a senátory. Ovšem žít o kousek na západ, tak hej by nám nebylo…

Německo je totiž jedním z mála států, kde státní orgány okem ostřížím sledují každičký titul přicházející na trh. Dle tamějších regulí je totiž zakázáno prodávat hry, u nichž se ukazuje zabíjení lidí s potoky tekoucí krve nebo jiné krutosti, jež jsou na nich páchány. Právě z tohoto důvodu spousta titulů přísným hodnocením neprojde a dostanou se na tzv. index zakázaných her. To je příklad třeba Kingpina nebo Wolfensteina 3D (ten však byl zakázán především kvůli symbolům svastiky). V zájmu neochuzení se o jeden z nejlukrativnějších evropských trhů proto spousta vývojářů před samotným vydáním modifikuje německé verze her. Například v Carmageddonu přejíždíte zombíky se zelenou krví, v jiných hrách zase zabíjíte mimozemšťany místo lidí, z jejichž ran navíc čouhají ozubená kola, tudíž máte pocit, že jste zničili pouze neživého robota.

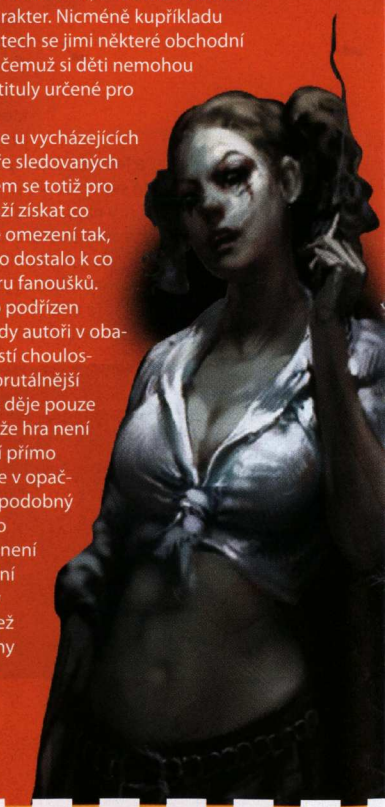
Austrálie je vedle Německa považována také za velmi přísný stát, v němž státní úředníci dbají na dokonalou mravní výchovu svých obyvatel. Na vrub australského úřadu pro literaturu a film se ale sluší říct, že svou práci odvádí víceméně svědomitě – zákaz prodeje některých ostřejších her na daném trhu lze odůvodnit. Pokud jste občany Austrálie, musíte si odpustit tituly, jako je třeba brutální Manhunt nebo Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude.

I když se o USA říká, že jde o jeden z nejsvobodnějších států na světě, i ony mají svého spasitele, tedy alespoň co se her týče. Tím není nikdo jiný než senátor Joseph Liebermann, který se v boji proti „škodlivým vlivům" angažuje již pěknou řádku let. Tento člověk má mimo jiné na svědomí několik kampaní zaměřených proti prodeji násilných her mladistvým nebo dětem. Zatímco zpočátku jeho filipiky proti videohrám nikdo nebral vážně, nyní má za sebou řadu příznivců nejenom z řad politiků, ale i rodičů. Naštěstí v Americe není žádný vládní orgán, který by přímo určoval, jaké hry se (ne)dostanou na tamější trh. Pravděpodobněji nejdůslednější jsou ve svých krocích proti „nevhodným" videohrám asijské státy. V poslední době je nejvíce slyšet o Číně, kde její úředníci zakazují jeden titul za druhým. Dlužno podotknout, že ve valné většině případů jde jen o čistě ideologické důvody, především pak o státní suverenitu, protože některé hry berou Tibet a jiná teritoria jako samostatné státy, což je Číně proti srsti. Jestliže byste tedy chtěli spáchat zločin, stačí si opatřit jednu z nepřeberného množství her, mezi nimiž lze najít takové perly jako třeba The Sims 2, Fifa 2005, Painkiller: Battle out of Hell nebo i třeba Hearts of Iron.

Jak to chodí ve světě

V souvislosti se vzrůstající mírou násilí ve hrách vyvstává otázka, jak šetrně chránit děti a mladistvé proti jeho vlivu. V mnoha zemích světa dobře funguje tzv. rating her, což je na území daného státu jednotný, uniformní systém, díky němuž má zákazník představu, co je obsahem jím kupované hry. Spolu s ním je na krabici také údaj o doporučené věkové hranici, která určuje skupiny, pro něž je titul vhodný či nikoliv. Ve většině zemí není rating her vládním nařízením, které by bylo nutné bezmezně dodržovat, a vše má víceméně doporučující charakter. Nicméně kupříkladu ve Spojených státech se jimi některé obchodní řetězce řídí, díky čemuž si děti nemohou kupovat násilné tituly určené pro starší hráče.

Právě rating je u vycházejících her jednou z ostře sledovaných věcí. Spousta firem se totiž pro vyvíjený titul snaží získat co nejmenší věkové omezení tak, aby se jejich dítko dostalo k co nejširšímu spektru fanoušků. Tomu bývá často podřízen i vlastní obsah, kdy autoři v obavách raději vypustí choulostivější záběry či brutálnější scénu. To se však děje pouze za předpokladu, že hra není na erotice / násili přímo založena, protože v opačném případě by podobný krok byl naprosto zbytečný. Občas není výjimkou paralelní vydání jedné hry ve více verzích, jež jsou přizpůsobeny přímo pro určité trhy (typicky už zmiňované Německo).



Anketa: Rating a Česká republika

1. Jaký máte názor na rating her a obecně prodej „nevhodných" her mladistvým či dětem?
2. Podpořili byste zavedení nějakého společného ratingu her, které by byly dostupné na území ČR?

Bára Veselá, Cenega

1. V České republice není zákon, který by takové označování nařizoval. Na námi distribuovaných hrách přesto mnohdy označení věkové hranice naleznete. Tyká se to například her, jako jsou Grand Theft Auto San Andreas, Max Payne, Manhunt, ale i Vietcong či Mafia. Hry pro PS2 prodáváme s původním přebalem, tudíž na něm zůstává i označení věkové hranice, které je v zahraničí povinné. Vzhledem k absenci zákona nelze uplatňovat omezování prodeje takových her náctiletým a dětem. Označení věku na obalu hry slouží v našich zeměpisných šířkách pouze pro informaci nakupujícího.
2. Zavedení společného ratingu her bychom podpořili. Ideální by bylo, kdyby Česká republika převzala PEGI. Označení PEGI už platí v 16 evropských zemích.

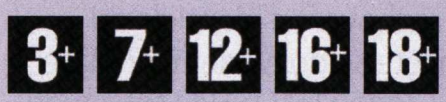
Pavol Galko, CD Projekt

1. Rating hier je podľa mňa dobrá vec z hľadiska informácie pre kupujúceho (napr. pre rodiča), o akú hru ide. Niektoré hry, tak ako napr. filmy, nie sú určené pre deti alebo mladistvých a logicky by ich nemali hrať. Na druhej strane si myslím, že neschopnosť oddeliť fikciu od reality je niekedy ťažké určiť vekom a kvôli pár výnimkám by nemala byť obmedzovaná väčšina zdravej populácie hráčov.
2. Osobne som proti akejkoľvek ďalšej lokálnej byrokracii, ktorá by obmedzovala vydávanie hier v ČR, či už v oblasti ratingu hier, alebo akejkoľvek inej. Napriek tomu, že v Českej republike nie je povinnosť hry ratingom označovať, na hry

Vás ale asi zajímá, jaká je situace u nás. V Evropě byl před pár lety zaveden tzv. Pan European Game Information systém (PEGI), na který v současné době spoléhá na 16 evropských států. Jediné Německo se jeho používání zřeklo, protože má na hodnocení her vlastní metodiku. Celý systém dělí hry dle jejich obsahu do pěti kategorií podle věku. U nás se prozatím něco takového úspěšně ignoruje, i když by v některých případech nebyl rating her od věci.

EVROPA: SYSTÉM PEGI

Hodnocením her v Evropě se zabývá např. agentura PEGI – Pan European Game Indicator. Hodnocení (rating) této agentury sestává ze dvou obrázků, které musí být viditelné v určené velikosti na krabici se softwarem: jeden určuje minimální doporučený věk hráčů a druhý pak úroveň násilí ve hře. Obrázek (ikona) pro věk je srozumitelná a přijatelná, obsahuje velké číslo a znak „plus".



NÁSILÍ
hra obsahuje násilí a násilné scény

SEX
hra znázorňuje nahotu, sexuální chování a narážky

DROGY
hra obsahuje nebo znázorňuje užívání drog

STRACH
hra může nahánět strach nebo hrůzu dětem a mladým lidem

DISKRIMINACE
hra obsahuje znázornění či materiály, které podporují diskriminaci

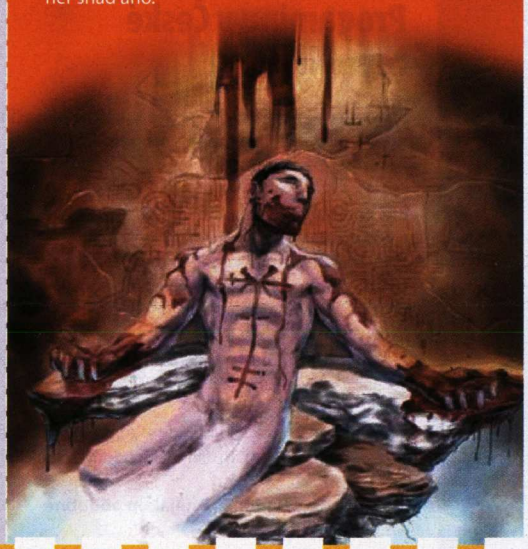
JAZYK
hra obsahuje vulgární výrazy a nadávky

www.elspa.com
ELSPA (the Entertainment & Leisure Software Publishers Association)
www.pegi.info
PEGI (The Pan European Games Information)

Závěr

Jak vyplývá z výše uvedených odstavců, kontroverzní hry nejsou pouze nafouknutá bublina. Některé aféry nám sice mohou připadat směšné, ale v zásadě s valnou většinou z nich musíme souhlasit. Zbytečně brutální a násilné hry by se rozhodně neměly dostat do rukou malých dětí nebo mladistvých. Možná to trochu zní jako otřepaná fráze, ale je tomu skutečně tak. Na výběru hry by se měli v každém případě aktivně podílet i rodiče a měli by mít přehled o tom, co jejich ditko ve svém volném čase hraje.

Kontroverzní hry tu byly, jsou a budou. Nelze však házet všechny do jednoho pytle. Je třeba také rozlišovat hry, jejichž jediným cílem je pobouřit veřejnost a upoutat na sebe pozornost, a tituly, které jsou sice možná pro někoho příliš brutální, na druhou stranu v nich akční a násilná složka tvoří jen nezbytný doplněk. Je otázkou, zda problém s příliš násilnými a jinak kontroverzními hrami vyřeší jejich zákazy, které spíše dělají vydavateli reklamu. Jestli není lepší zkombinovat vhodný ratingový systém s rozhodnutím samotných hráčů, co chtějí a nechtějí hrát. Zákazy už od dob starověkého Říma nic neřeší, přirozené odmítání nekvalitních blbých a zvrácených her snad ano.



nevhodné pre deti alebo mladistvých dávame upozornenie s vekovou hranicou. V prípade, že sa ČR pripojí ku systému PEGI, budeme toto označenie používať na hrách vydávaných CD Projektom.

Lukáš Macura, Hypermax

1. Vzhledem k rozmanitému obsahu a zpracování počítačových her je dle mého názoru jejich ratingování nezbytné (podobně jako u filmu). Druhou otázkou zůstává, jak zabránit mladistvým a dětem ve hraní her, které pro ně nejsou určeny. Zakázané ovoce nejvíce chutná. Ale hlavní problém vidím v zažitém většinovém názoru, že počítačové hry jsou určeny dětem. Mnohokrát jsme se setkali (bohužel i ze strany státních úředníků) s názorem, že by bylo dobré hry zakázat, protože jsou špatné.

2. Ano. V současné době přejímáme zahraniční ratingy. Tzn. že jak prodejce, tak i zákazník se z našich obalů dozví, pro jakou věkovou skupinu je hra nezávadná. Osobně se domnívám, že metodika zahraničních ratingů není úplně ideální – do dnešní doby nám není jasný rozdíl mezi hrou označenou Everyone/3+/7+. Pokud by se jednalo o zavádění ratingu v ČR, prosazovali bychom zjednodušení například na kategorie: všichni, 12+ a 18+, které jsou dle našeho názoru dostatečné. Vzhledem k našemu členství v EU se dá předpokládat, že v budoucnosti se ČR spíše připojí k ratingovému systému ELSPA – PEGI.

inzerce »

DXT ComputerS
KONFIGURACE PC NA PŘÁNÍ
MAXIMÁLNÍ SLEVY
SOFTWARE V HODNOTĚ NĚKOLIKA TISÍC KČ ZDARMA
VÝHODNÉ SPLÁTKY
AKCE
NOVÉ! VYKOUPÍME VAŠE STARÉ PC PROTIHODNOTOU!

DXT KOMPLET SPECIAL
AMD Sempron 2300+, 256MB DDR, 40GB HDD, FDD 3.5", VGA SIS 2D/3Dint, SB 3D 5+1 surround sound, LAN 10/100 Mb/s, DVD-ROM 16x/48x, 17" monitor TCO 95, klávesnice, myš
od 349,-/měs. s DPH 11.869,-
9.990,-

DXT KOMPLET MAX
AMD Sempron 2600+, 256MB DDR, 80GB HDD, FDD 3.5", VGA ATI 9600 128MB, SB 3D 5+1 surround Sound, LAN 10/100 Mb/s, DVD-RW/CD-RW, 17" monitor TCO95 FLAT repro, klávesnice, myš
SLEVA
od 500,-/měs. s DPH 17.838,-
14.990,-

VÝHODNÝ NOTEBOOK
Acer TravelMate 2353 NLC
Intel Celeron M340 - 1,5GHz, TFT 15" XGA 1024x768, HDD 40GB ATA/100, RAM 256 MB DDR, Combo DVD/CD-RW, Modem 56k, síťová karta, USB 2.0 3x, OS Linux
od 611,-/měs. s DPH 22.003,-
TIP
18.490,-

PRESTIŽNÍ ZNAČKA POČÍTAČŮ
MINIMÁLNÍ CENY

VÝBĚR Z PC SESTAV: SESTAVÍME VÁM POČÍTAČ PŘESNĚ NA MÍRU
Každý počítač DXT prochází náročnými výstupními testy s maximálně vyladěným BIOSem a ztišeným chodem ventilátorů.

DXT WORKSTATION
AMD Sempron 2300+
operační paměť 256MB DDR, HDD 40GB 7200 ot, FDD 3.5", 3D grafická karta up 32MB, SB 5+1 surround sound, LAN
HIT SLEVA
od 198,-/měs. s DPH 7.128,-
5.990,-

DXT EURO PC+
Intel Celeron 2,66GHz C330
operační paměť 256MB DDR, HDD 80GB, 7200 ot, FDD 3.5" 3D grafická karta GF4000 128MB TV, 3D stereo surround, DVD-ROM, LAN
SLEVA
od 314,-/měs. s DPH 11.293,-
9.490,-

DXT GAMES 007
AMD Sempron 2800+
operační paměť 256MB DDR, HDD 80GB 7200 ot, FDD 3.5", 3D grafická karta GF 4 128MB, AGP, SB 3D stereo surround, LAN, DVD-ROM
SLEVA
od 330,-/měs. s DPH 11.888,-
9.990,-

DXT TURBO 3000
AMD Athlon 64 XP 3000+
operační paměť 256MB DDR, HDD 80GB 7200 ot, FDD 3.5", 3D graf. ATI Radeon 9600 128MB, SB 5+1 surround, DVD-ROM 16x48x LAN
AKCE
od 446,-/měs. s DPH 16.053,-
13.490,-

ZÍSKANÁ PRESTIŽNÍ OCENĚNÍ:
CHIP tip
DOPRAVA ZDARMA
EXPRESNĚ PO CELÉ ČR DO 24h
... A VÍCE NEŽ 10.000 POLOŽEK K PC A KOMPONENTŮM ZA EXTRÉMNĚ NÍZKÉ CENY!!
271 742 467
Provozní doba: Po - Pá: 9,30 - 18,00h; So: 10:00 - 14:00h

PRAHA 10 - Krymská 35, Tel.: 271 742 467, 69
BRNO - Kamenná 1, Tel.: 543 211 417, 776 149 814
LIBEREC - Husova 33, Tel./fax: 485 108 644
PLZEŇ - Klášterní 25, Tel.: 377 455 388, 89
ZLÍN - Vodní 453, Tel.: 577 431 491/ 603 547 322
JIHLAVA - Havířská 22, Tel./fax: 567 150 060
OSTRAVA - 28. října 215, Tel./fax: 596 634 908
OLOMOUC - Masarykova tř. 28, Tel.: 585 423 895
HRADEC KRÁLOVÉ - Pražská 590, Tel.: 495 535 754
ÚSTÍ N. LABEM - Hrnčířská 18, Tel.: 475 209 312
KARLOVY VARY - Sokolovská 80, Tel.: 353 540 630
Č. BUDĚJOVICE - Husova 109, Tel.: 385 310 025
MARIÁNSKÉ L. - Kubelíkova 805, Tel.: 354 627 601

Ceny jsou uvedeny bez DPH, v kategorii silver, platné při předložení této inzerce do 14 dnů od distribuce a platbě v hotovosti. Změna cen a sortimentu vyhrazena. Doprava zdarma platí pro objednávky nad 10.000,- Kč. Tiskové chyby vyhrazeny.

www.dxt.cz

Čtenáři NAOSTRO:

Viktor Wanli

Ředitel společnosti e-Sports Entertainment

PROFIL OSOBNOSTI

Viktor Wanli se narodil v roce 1977 v Českých Budějovicích. Jeho rodina se záhy odstěhovala do Sýrie, kde vystudoval základní a střední školu. V České republice pracoval nejprve jako manažer v několika firmách jako Tiscali, MARKBBDO, či Oskar. Od roku 2003 vede jednu ze dvou progamingových firem u nás e-Sports Entertainment. Pod její správou konají kvalifikace na neoficiální světovou olympiádu elektronických sportů – World Cyber Games, což je celosvětově jedna z nejvýznamnějších akcí v této oblasti. Zároveň je spoluzakladatelem a místopředsedou České asociace elektronických sportů, která rovněž není jediným podobným zájmovým sdružením u nás.

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá! V tomto čísle se pod palbou vašich otázek ocitl ředitel jedné ze dvou progamingových společností na české herní scéně.

Progaming v České republice

[?] Máte rád porážky? Proč jste tak brzo ukončili vydávání specializovaného progamingového časopisu E-sports?

[!] Z porážek se člověk učí a upřímně řečeno porážky mě pokaždé spíše motivovaly k lepšímu výkonu. Vždy jsem to ale bral s nadhledem. Vydávání časopisu jsme ukončili čistě z finančních důvodů. Bohužel na specializovaný magazín zatím není připravený trh.

[?] Má projekt tohoto typu podle vás šanci uspět v České republice?

[!] Určitě, je to jen otázka času, kdy se zde něco podobného zase objeví, ať již z naší dílny nebo od jiných subjektů.

[?] Chystáte v budoucnu nějakou podobně ambiciózní záležitost?

[!] Zatím nikoliv.:-)

[?] Vedete již delší dobu server e-sports.cz, takže můžete porovnávat zájem o progaming v České republice v průběhu několika let. Roste počet fanoušků progamingu?

[!] Rozlišoval bych zde mezi zájmem o progaming, v němž se hráč zdokonaluje, aby byl nejlepší a aby si případně něco vydělal, a multiplayerovým hraním pro zábavu. Zatímco v první kategorii je nárůst minimální, u druhé kategorie je tempo růstu každým rokem dvojnásobné.

[?] Jaký je průměrný měsíční počet návštěvníků vašeho serveru?

[!] Měsíčně nás navštíví cca 50 000 návštěvníků. Není to mnoho, ale taky ne málo.

[?] Jak by se dal charakterizovat průměrný „progamer" či „e-sportovec"? Věk, zaměstnání, pohlaví?

[!] VŠ student, 20 let, muž.:-)

[?] Jakou má podle vás budoucnost elektronické sportování v České republice? Těžko si lze představit v dohledné době zprávy z progamingu coby „virtuální" přílohu Branek, bodů a vteřin…

[!] Těžko se na to odpovídá. O stylizaci e-sportů do této podoby se pokoušíme již řadu let u nás stejně jako v zahraničí, avšak bez významnějších úspěchů. Pokud se e-sporty prosadí v televizi, bude to podle mého názoru bude v podobě zábavného pořadu.

[?] Jak jsme na tom v porovnání s ostatními středo- a východoevropskými zeměmi?

[!] Z hlediska výkonů našich předních hráčů na mezinárodní scéně bohužel spíše zaostáváme a osobně nevím, čím přesně je to způsobeno. Z hlediska organizace akcí a medializace e-sportů jsme v mnoha ohledech napřed a máme v tomto směru i jisté proexportní předpoklady.

Konkurence

[?] Co říkáte na konkurenční Progamers TV?

[!] Nerad se vyjadřuji ke konkurenci obecně. Každopádně jakýkoliv počin podobný tomuto pořadu si zaslouží jistě jen podporu, aby třeba dostal i kvalitnější podobu.

[?] Jak hodnotíte vaše vztahy se společností Progamers?

[!] Bohužel téměř nikdy nebyly dobré. Progamers se snaží o monopol na české scéně a nebrání se přitom používat jakékoliv prostředky.

[?] Je na českém trhu prostor pro dvě společnosti zabývající se progamingem?

[!] Určitě i pro více. Už jen když se podíváme na strukturu světových soutěží, partnerů a dalších parametrů, dojde nám, že kdykoliv tu může vzniknout další společnost, která může úspěšně prorazit.

[?] Proč máme v České republice dva svazy (asociace)? To je opravdu tak těžké se dohodnout na jedné zastřešující organizaci?

[!] Bohužel dohoda byla nemožná. Hlavním důvodem byla neochota Progamers pustit kohokoliv jiného do vedení Českomoravského svazu progamingu, a tak hlavní funkce ve svazu obsadili majitelé Progamers, jejich současní či bývalí zaměstnanci. Udělali si z toho jakýsi soukromý podnik a to je pro naprostou většinu ostatních organizátorů neakceptovatelné.

Světové soutěže

[?] Kterou soutěž považujete za největší progamingovou akci na světě?

[!] Každá soutěž má něco do sebe. Měl jsem to štěstí, že jsem se na některé soutěže mohl podívat hodně zblízka, a tak můžu třeba říct, že co se týče divácké atraktivnosti zápasů, byla nejlepší Electronic Sports World Cup 2003 ve Francii – krásné pódium, režie, divácká atmosféra. Z hlediska doprovodných akcí, zábavy a možnosti interakce s ostatními účastníky je nejlepší akcí bezesporu World Cyber Games.

[?] Už několik let je pro vás vrcholem sezóny kvalifikace a účast na World Cyber Games. Kolik letos vyšlete hráčů z České republiky?

[!] Za Českou a Slovenskou republiku vyšleme dohromady 11 až 15 hráčů.

[?] Jak vidíte jejich šance?
[!] Je velká pravděpodobnost, že na finále World Cyber Games 2005 pojedou hráči, kteří už na nějakém tom mezinárodním finále byli, a tak vědí, co to obnáší, jak se mají připravit apod. Takže jsem optimista a věřím v postup alespoň do playoff v řadě kategorií.

[?] Je reálné, aby se v České republice objevil hráč světové extratřídy? Jsou na to prostředky a sponzoři?

[!] Musel by to být hráč nesmírně talentovaný a také velmi vytrvalý. Prostředky a sponzoři přijdou až pak. Díky online světu má hráč možnost na sebe upozornit, aniž by se třeba účastnil například finále World Cyber Games, kde prorazí do první čtyřky.

[?] Jsou obecně výdělečnější krátké velké LAN akce nebo dlouhodobější soutěže?

[!] Bohužel, v našem oboru se o výdělečnosti zdaleka nedá mluvit ani v jednom z obou případů – alespoň z hlediska organizátora. Obojí je spíše prodělečné. Provoz organizátorské firmy bývá dotován z dalších činností.

[?] Proč je spousta známých světových CS klanů ze Švédska a skandinávských zemí?

[!] Viděl bych za tím několik důvodů. První je výborná infrastruktura: dostupný rychlý internet a pak bohatství národa, který umožňuje lidem kupovat si moderní počítače apod. Dalším důvodem, a ten je možná i podstatnější, spatřuji v mentalitě těchto národů. Skandinávci jsou obecně velmi chytří a zároveň velmi chladní. Je to i hodně vidět na turnajích…

Zatímco Švédové, Norové a Dánové hrají v klidu a s rozvahou do posledního kola, další týmy, ať již z Anglie (4Kings), Francie (GoodGame, aAa), Brazílie (MIB) nebo například Španělska (eu4ia), jsou při své hře mnohem hlasitější a emocionálnější. Nejvíce se v mentalitě Skandinávcům blíží Němci (mousesports, a-Losers).

Ostatní

[?] Mění se nějak obecné trendy v progamingu? Struktura sponzorů, pozornost médií apod.?

[!] Jistě. Je větší zájem ze strany sponzorů a „elektronické hry" jako takové jsou vnímány jako nový nastupující světový fenomén, který si dříve či později nebudou moc dovolit ignorovat. Elektronické hry jsou jedním z mála opravdových lákadel pro současnou mladou generaci, která tráví mnoho času u počítače, nedívá se příliš na televizi atd. To je obzvlášť důležité v evropských zemích, kde dochází k rychlému stárnutí populace, a současné mladé generace by měly být o to více středem pozornosti sponzorů.

Struktura sponzorů se zatím nijak výrazně nemění a i nadále jsou to firmy z oboru IT. Zájem médií má uspokojivou rostoucí tendenci.

[?] V jakém herním žánru tkví pro progaming celosvětově největší potenciál?

[!] Bude to znít pro některé překvapivě, ale zřejmě to budou mobilní telefony. Hraní na mobilech se za rok nebo dva stane tak běžné jako hraní na PC nebo na konzolích. Mobily budou dokonalejší, hry na mobily budou zábavnější a rafinovanější. Dále mobil má skoro každý, kdežto drahý počítač málokdo. Do online soutěže přes mobil se připojíte stisknutím tlačítka, ať jste kdekoliv a kdykoliv.

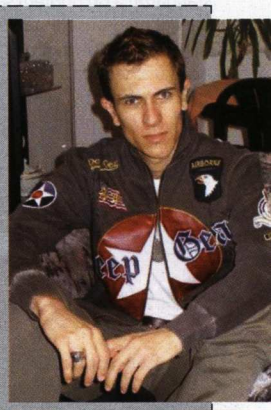
[?] Jaká je vaše nejoblíbenější hra? Hrajete vůbec?

[!] Momentálně hraji MMORPG Anarchy Online a chtěl bych zkusit i World of Warcraft, pokud se mi ho podaří vůbec sehnat. Dále mám rád budovatelské strategie typu Civilization nebo Railroad Tycoon. Pobavili mě i Sid Meier´s Pirates a hodně jsem hrál i RTS Age of Empires II hlavně na GameZone.

[?] Pamatujete si ještě na Sýrii? Dá se v případě této země hovořit o progamingu? Na jaké úrovni?

[!] Jistěže pamatuji. Bohužel v Sýrii se nedá mluvit o jakémkoliv náznaku progamingu, neboť je to rozvojová země, která řeší diametrálně odlišné problémy než například Česko.

PŘÍŠTĚ:



Lukáš Codr

Příštím hostem Čtenářů NAOSTRO bude další Jihočech a tak trochu renesanční člověk, kterého můžete znát z televize, herních časopisů anebo také díky jeho vývojářské kariéře.

Lukáš Codr se narodil 16. srpna 1979 v Českých Budějovicích. První setkání s hrami zažil v roce 1984 na výstavě sovětské kultury, kde si vyzkoušel automat „gorodky", nezapomenutelný výtvor ruských inženýrů. Pak přišla dlouhá léta se Sinclairem ZX Spectrum a konečně v roce 1993 první pořádné herní PC. S nástupem nové generace konzolí začal aktivně hrát na PS2 a Xboxu a k jeho horkým favoritům blízké budoucnosti patří PSP.

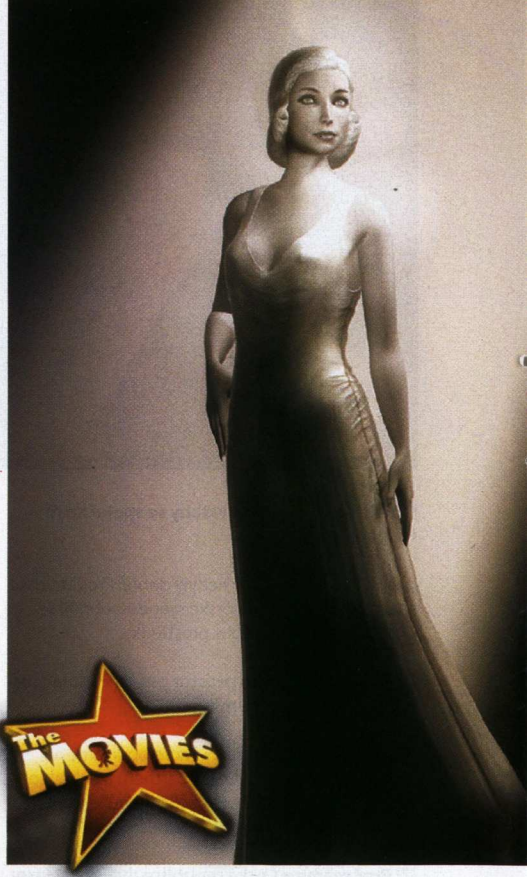
V herních magazínech začal pracovat v roce 1999, tehdy jako externista GameStaru. Potě přešel na místo webmastera (mimo jiné pomáhal rozjíždět server gamezone.cz) a kariéru on-line zpravodaje zakončil coby stálý redaktor BonusWebu v roce 2001. V roce 2002 stál s Faridem Starmanem u zrodu české verze Oficiálního PlayStation 2 Magazínu, kde pracoval dva roky jako redaktor. Souběžně s tím rozjel projekt DVD pořadu redakce Levelu – Level TV.

V současné době pracuje na plný úvazek v Illusion Softworks jako designér a studuje posledním rokem ekonomiku na ČVUT FEL. Zároveň stále publikuje své články v několika časopisech (Level, PlayStation 2 Magazín) i na herních webech. Pro časopis Level stále vytváří pořad Level TV a v České televizi má na starost konzolové díly GamePage.

Otázky můžete Lukášovi posílat do 12. března 2005. Na vaše dotazy čekáme na emailu naostro@doupe.cz. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává Martin Peterka. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

The Movies

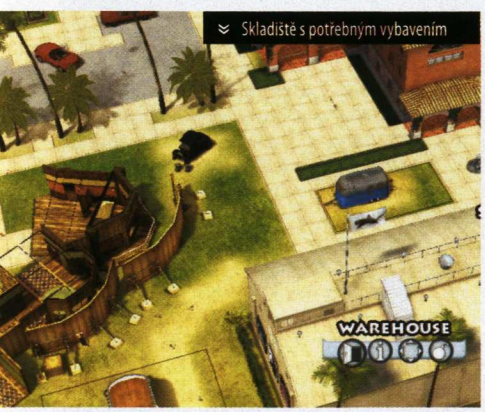
Ve vedení, za kamerou i v režisérské židli, to vše prostřednictvím neotřelé hollywoodské strategie



Výrobce Lionhead Studios **Vydavatel** Activision **Distribuce v ČR** CD Projekt
Homepage www.themoviesgame.com
Datum vydání 2. pololetí 2005

Doba, kdy byla originalita ve hrách severním pólem a výrobci se snažili o jeho dobytí, je již ta tam. Není to jen na škodu, originalita není vždy kvalita, jak nám ukázala vlna monstrózně nudných simulátorů virtuálního rybaření nebo plivání ze střechy na veverky (ano, i toho jsme byli ve hře Beavis & Butthead svědky). Momentálně se týmy raději drží zavedených standardů a do popředí se dostává práce jemných pilníků při broušení starých žánrů. To by ovšem nebyl Peter Molyneux, aby se nechopil pořádného perlíku a neodhalil skryté rezervy návrhářské invence. Ačkoliv byla jeho poslední božská strategie Black & White přijata víceméně vlažně (zejména díky velké míře stereotypu), neztrácí důvěru v experimenty, kterým The Movies bezesporu jsou. Jistě, simulaci virtuálního filmového studia přinesla před lety například Lula the Sexy Empire, ovšem zde byl hráč excitován ze zcela jiných důvodů než prostřednictvím originální a netradičně pojaté myšlenky.

Natočte vlastní film, zmaterializujte své sny!



Skladiště s potřebným vybavením

Továrna na sny

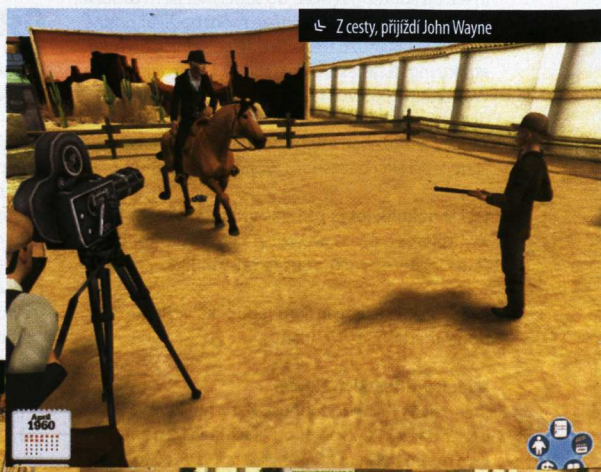
Reálný film se dostává na svět složitěji než dítě císařským řezem za použití piknikového nože. The Movies si kladou za úkol zachytit vývoj každého uměleckého díla v-co nejkomplexnějším měřítku. Nestačí pouze vybrat scénář, posadit se na režisérskou židli a odmávnout klapku. Je potřeba najmout scénáristu, obstarat židli, klapku, nespočet dalších propriet a až poté se ujmout megafonu a peskovat vzdorné herce. Spravování postupně se rozrůstajícího filmového studia se stane jednou z hlavních povinností hráče. Molyneux tak dosahuje jakési reminiscence Theme Hospital, výborné budovatelské strategie z nemocničního prostředí, ovšem s tím rozdílem, že již nebudeme pouze najímat doktory a stavět ordinace, ale přímo operovat, pitvat a zkoumat. Absolutní kontrola nad natáčením vlastních filmů je tím, co dává hře nálepku „revoluční".

Prostřednictvím The Movies prožijeme na vlastní kůži celou historii filmu dvacátého století. Hráč vstupuje do zatím neprobádaného odvětví v roce 1900 s malým nezávislým studiem a jen na něm závisí, zda z titěrné garážové firmy udělá během herních sta let společnost, vedle které bude Hollywood jen omšelým nápisem na jednom losangelském kopci. Aby byly počátky jednodušší, přichází jako první němý černobílý film a až s postupem času se přidají prvky ústící ve velkolepé spektákly plné speciálních efektů. Objev zvukové stopy, barvy a počítačových efektů jsou nejzásadnější milníky, které hráče během budování továrny na sny potkají.

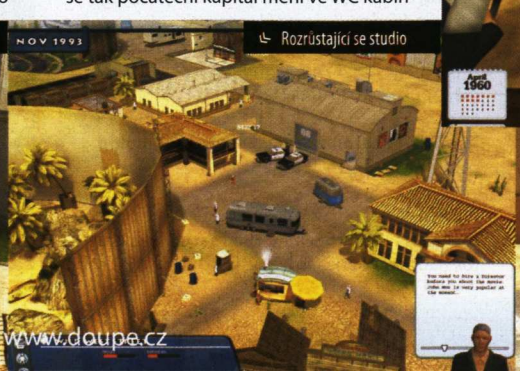
Jak již bylo řečeno, než zaklapne první pás celuloidu do kamery, je potřeba připravit zázemí. Zde hra velice připomíná The Sims, byť se hráč nebude starat jen o pár postav, ale rovnou o celý štáb i s příslušenstvím. Hustě potisknutá výplatní páska však rozhodně nestačí, svým svěřencům musíte zajistit příjemné pracovní prostředí, jež se projeví na náladě a výkonnosti. Jako první se tak počáteční kapitál mění ve WC kabinky, sprchy, občerstvení a najímá se garda uklízeček, aby si nepořádní herci nepřerazili vaz o vlastní nepořádek. Jak se hráč o filmové studio stará, bude přímo patrné na kvalitě výsledných filmů. Zaplivaným přívěsům se vyhýbají i krysy, natožpak múzy, a tak bude lepší scénáristu šoupnout do útulného pokojíku poblíž restaurace a techniky zase prohnat školícím střediskem. Element profesního růstu bude nepostradatelnou součástí The Movies.

Chodník slávy

Zcela zásadní situace nastává u herců, kteří se postupně stávají pravými virtuálními celebritami schopnými samy o sobě prodat celý film. Molyne-


Z cesty, přijíždí John Wayne

Budování zázemí



Rozrůstající se studio

uxovy hry jsou známy svým přístupem k vývoji herních charakterů, jak zkušenostnímu, tak fyzickému. V The Movies budou herci stárnout, vyvíjet se a měnit své priority. Čerstvě najatý mladý postrach dívčích srdcí bude zpočátku bodovat v romantických snímcích, kdežto až se ke slovu přihlásí

Takhle to dopadá, když pustíte herce k alkoholu bez náhubku

Když herec příliš ztloustne, přijde vhod plastická chirurgie

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok

artritida a vlasy prodělají parašutistický výcvik, lze jej spolehlivě využít v hororech. Stane-li se některá z hvězd dostatečně úspěšná, může navíc zaujmout přední místo ve virtuálním žebříčku slávy. V takovém případě lze prodat její smlouvu konkurenčnímu studiu. Natáčení filmů tak nebude jedinou cestou k získání prostředků.

Jakkoliv je otcem výsledného filmu kompletní štáb, právě herci jsou chilli papričkami celého guláše. Herecká hvězda je neposedná bestie a je třeba ji hýčkat, rozmazlovat nebo nakonec vyhodit. The Movies mají hráčům prezentovat herce se všemi jejich neurózami a závislostmi. Dáme přednost spolehlivému, ale průměrnému aktérovi, nebo zvolíme hvězdu světového formátu, která svůj úspěch po nocích utápí v bezedných sklenkách alkoholu? Pijáctví či drogovou závislost lze řešit proplaceným pobytem v léčebně, ovšem to kromě financí stojí i drahocenný natáčecí čas. Protože se herní postavy vyvíjejí, s časem tloustnou a jejich obličeje brázdí vrásky s důkladností čerstvě zoraných polí, přijde vhod plastická chirurgie ruku v ruce s dědictvím enginu Black & White – jeho možností libovolně morfovat postavy. Nastanou ovšem chvíle, kdy si herec postaví hlavu sám o sobě. Například se mu znelíbí stávající ubytování, a tak začne komicky poskakovat na místě. Jen nový luxusní karavan a tučná prémie jej dovedou zpět na scénu. To však mohou zaregistrovat ostatní účinkující a tím se rozjede celý kolotoč herních zvratů a odborářského vyjednávání. Jelikož bude možné do rolí obsazovat i psy a koně, není jasné, zda i je nebudeme muset uplácet konzervami a senem.

Kamera, klapka, myš, jedem!

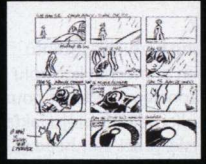
Samotné spravování filmového studia a pečování o herce by vystačilo na klasickou hru z nekonečné série „Cokoliv" Tycoon případně The SimNěco. Lionhead však nedělá řadové hry. Překvapivě komplexní

JAK VZNIKÁ FILM?

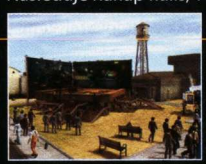
Pokud se nerozhodneme pro koupi hotového scénáře, je třeba najmout scénáristu. Umístíme jej do prostorného domku s terasou, aby se nápady jen hrnuly.

Jakmile zadáme hrubé rysy filmu (výběr z osmi žánrů), nad hlavou scénáristy začnou přibývat hvězdičky. Čím více hvězdiček, tím lepší scénář, ovšem tím více času a peněz jeho tvorba zabere.

Po dokončení scénáře jsou hráči předloženy storyboardy, tedy náčrtky budoucích scén (obrázek je pouze ilustrační). V této fázi je možné měnit pořadí záběrů nebo dokonce přepisovat dialogy.



Následuje nákup kulis, volba herců a vyprášení molů z nepřeberného množství kostýmů. To lze provést během několika minut, ovšem kvalita výsledku je přímo úměrná vynaloženému času.



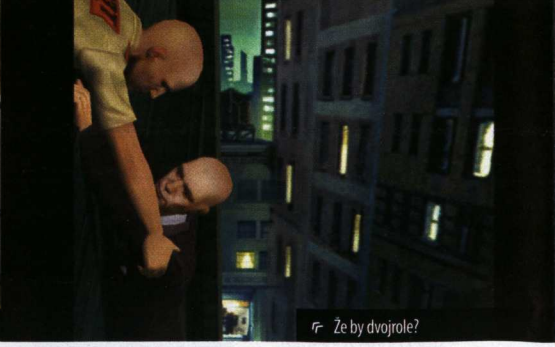
Jakmile je režisér na své židli a odklapne se první záběr, ujímá se hráč moci nad posuvnými ukazateli, jimiž reguluje nejdůležitější složky filmu (viz samostatný boxík).

Film je konečně hotov, ovšem pouze jako polotovar. Nastává postprodukce, přidání zvláštních efektů, zvuků a titulků. Až takto dokončený film opouští virtuální studia.

Stane se film hitem? Utrží peníze na nákup nových karavanů pro nervózní herce? Nebo své dílo vystavíme na internetu a získáme jedno z ocenění tvůrců? Obrovské možnosti The Movies nechávají vše jen na hráči.

Evil Dead 4? Ashi, za tebou!

Celebrity potřebují čerstvý vzduch



Že by dvojrole?

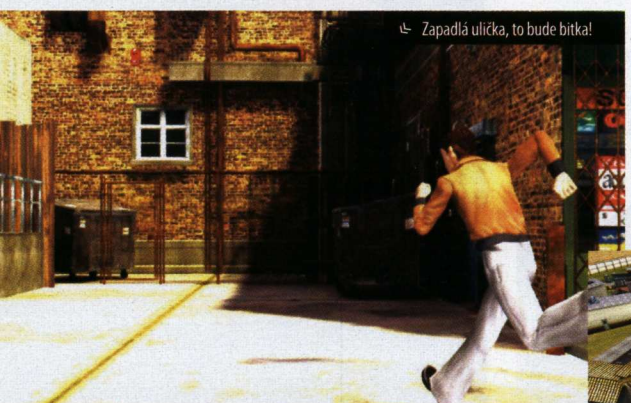
JAK SE TĚŠÍME:

a zároveň maximálně zjednodušené filmování je tím, co naplňuje Molyneuxovo poslání herního inovátora. Aby byl hráč schopen mamutí možnosti hry pojmout bez mozkového implantátu, bude zde přítomno mnoho herních asistentů a pomocníků. Můžeme jim přenechat kontrolu nad celým studiem i personálem, sledovat pouze souhrnné zprávy zachycující nejdůležitější fakta a sami se věnovat režisérské práci. Lionhead má s umělou inteligencí své zkušenosti, a tak by to dokonce mohlo i fungovat. The Movies budou navíc obsahovat i tzv. Sandbox mód, volnou hru, která nás nebude limitovat financemi a dovolí nezávazné experimenty, jak v budovatelském, tak režisérském měřítku.

Natočte vlastní film, zmaterializujte své sny! Výroba snímku nebude pouze minihrou, nýbrž zcela zásadní částí. Ve světě The Movies plní úlohu celovečerních filmů půl- až tříminutové skeče, ovšem svým obsahem se kasovním trhákům takřka vyrovnají. Virtuální scéna skutečně kypí improvizovaným hraním. Nejde o žádné naskriptované sekvence, každý minipříběh má svou hlavu i patu. Autoři vytvořili zajímavý systém, v němž bude mít na výsledek vliv nespočet faktorů – kulisy, kostýmy, žánr filmu, zkušenost herců a zejména scénář. Ten můžeme buď koupit od nezávislého scénáristy, nebo si ve svém studiu pěstovat vlastní talenty. Rovněž ve výběru žánru, kulis a kostýmů máme absolutní volnost. The Movies nabídnou osm archetypů filmu (akční, horor, thriller, romantický, apod.) a pět kategorií filmovacích prostředí. S jejich pomocí můžeme natočit western ve starém stylu, sci-fi drama na palubě kosmické lodi nebo citově vypjatý slaďák se sluncem velikosti horkovzdušného balónu v pozadí. Samotné oblékání herců je hrou ve hře. Na 250 základních prvků oblečení vede k tisícům různých kostýmů poplatných době, ve které se právě točí.

Jakmile je hotov scénář a kulisy i se štábem jsou na místech, je čas vhodit do ringu hvězdy večera, herce. I když je nebude možné přímo ovládat, umělá inteligence zareaguje na veškeré hráčovy podněty, jež budou v souladu se scénářem. Umístíme-li na scénu lednici, herec si z ní vezme pivo, pokud budeme chtít akci naopak přiostřit, stačí mezi dva protagonisty vhodit pistoli. Právě taková vyhrocení situace budou zlomovými okamžiky. Pomocí posuvných ukazatelů bude hráč ovlivňovat jednotlivé složky, ať už násilí v akčním thrilleru, nebo míru intimností v romantickém filmu.

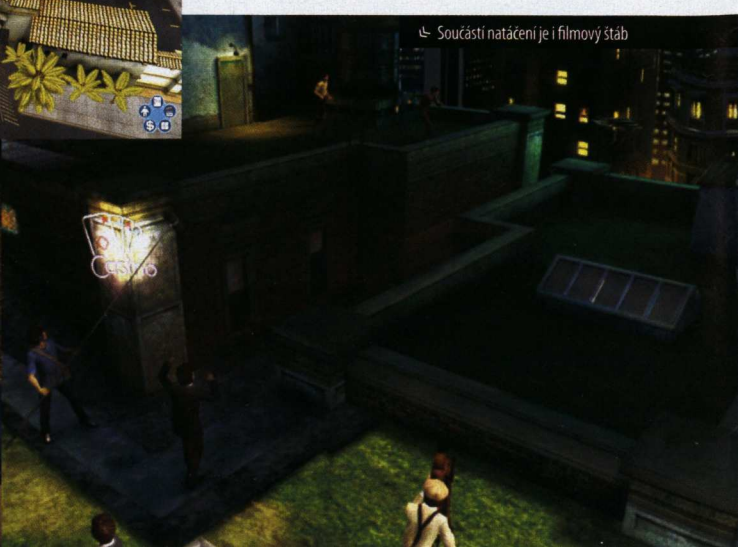
Zaplivaným přívěsům se vyhýbají i krysy, natožpak múzy, a tak bude lepší scénáristu šoupnout do útulného pokojíku poblíž restaurace



Zapadlá ulička, to bude bitka!

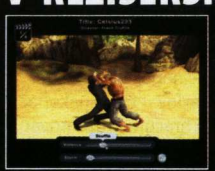
Brány filmu dokořán

Se mnou přichází záchod... STOP! Znovu!



Součástí natáčení je i filmový štáb

V REŽISÉRSKÉ ŽIDLI



Samotné natáčení překvapí svým napaditým ovládáním. Hráč pomocí posuvných lišt přímo ovlivňuje chování herců na scéně. Přidáme-li na míře násilí při přestřelce, může to vést až k filmové smrti hlavního protagonisty. Při takové automobilové honičce zase aktéři začnou řezat zatáčky v adrenalinové jízdě, na jejímž konci čekají jen hromady zničeného plechu. Zatím ale není jisté, jak daleko hra půjde, přitlačí-li hráč na ukazatele během nevinné milostné scény.

Zaměřit na Oscary, pal!

Stejně jako v našem světě jde i zde celuloidový kotouč z kamery nejdříve do masového mlýnku postprodukce. Na rozdíl od reality, kde tento proces často tvoří jedinou hodnotu filmu, se zde pilují pouze kosmetické detaily – hráč přidá svou vlastní zvukovou stopu, může namluvit dialogy, přehodit sled scén a vše doplnit závěrečnými titulky. Proč všechna ta dodatečná práce, kterou počítač tak

Zde se natáčí Hvězdné války epizoda XII

Zřejmě si jde pro výplatu

jako tak neohodnotí? Protože člověk je soutěživý tvor a své dílo bude moci vystavit na obdiv prostřednictvím oficiální stránky hry. A nejen to, autoři budou díla hráčské komunity pilně monitorovat a úspěšné kousky odměňovat exkluzivními přídavky do hry. Kdo ví, třeba se takto budou v budoucnu hledat noví režiséři.

Pro nespolečenského jedince je důsledek úspěchu či neúspěchu filmu jasný – buď mu na kontě přibude zavalitá suma, nebo ne. Popularitu filmu lze podpořit chytrým marketingem (tisk plakátů, výroba DVD apod.) nebo speciálními efekty, ovšem hlavní slovo má kritika. The Movies měří kvalitu filmu jednak podle výkonů herců, příběhu nebo kulis (thriller o záchraně světa nelze natočit v novinovém stánku s kačerem Donaldem v hlavní roli), ale také podle trendů doby. Tvrdší milostné scény se v puritánském počátku století nesetkají s příznivým ohlasem, stejně jako virtuální Arnold nemůže zběsile trhat hlavy a pořvávat „Hasta la vista, baby!" Hráč je proto neustále informován o dění ve světě. Prostřednictvím svých filmů tak může reagovat například na válečnou situaci nebo tragické přírodní katastrofy.

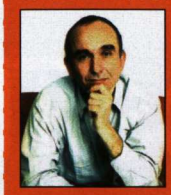
Úspěchu lze dosáhnout hned několika cestami. Buď točit rozmáchlé masové trháky a utratit většinu rozpočtu za kulisy a efekty, nebo se soustředit na příběh, hýčkat svého scénáristu naditými obálkami a sklidit úspěch u intelektuálnější poloviny publika. Určitou výzvu pak představují nabídky bohatých mecenášů. Budeme mít za úkol natočit první barevný film nebo do snímku jen obsadit sponzorovu oblíbenou (často však nikoliv nadanou) herečku.

Speciální efekty

The Movies v sobě resuscitují původní engine z Black & White a implantují do něj většinu technických propriet dnešní doby. Můžeme očekávat bezproblémové zobrazování rozlehlých exteriérů studia i propracovanou animaci personálu. Devadesát procent výkonu herce dělá jeho tvář a stejně tak aktivní má být i mimika herních postav. Částicové efekty měnícího se počasí pak využijeme zejména při samotných trikových záběrech. Zajímavé je, že při dotazech ohledně zvukové stránky autoři téměř bez výjimky odpovídají: „Ke svým snímkům budete moci přidat vlastní hudbu." Lze jen doufat, že i oni připraví podbarvující melodie pro nás.

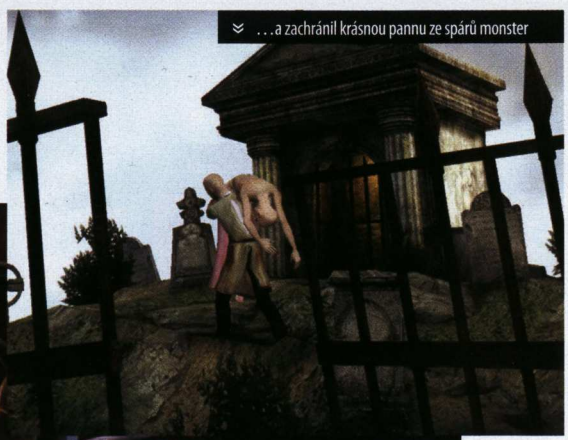
Film je médiem, které má ve větší či menší míře zásadní vliv na utváření společnosti a je kulturní vizitkou lidské rasy. Proto potěší, že stejné poslání ponesou i The Movies. Molyneux na chvíli upustil od božské strategie (alespoň do příchodu Black & White 2) a do svého domácího mixéru hází prvky klasické budovatelské strategie, The Sims, a koktejl koření do detailů propracovaným natáčením filmů. Může tohle nevyjít?

PETER MOLYNEUX – NENÁPADNÝ VIZIONÁŘ



Dnes již ošlehaný čtyřicátník se sympatickým anglickým přízvukem měl jako syn prodavače hraček ke hrám vždy blízko. Počátky však nebyly jednoduché. Založení jedné z nejvýznamnějších herních společností Bullfrog (1987) předcházela nudná práce na databázových programech pro Commodore a Amigu. Se získaným kapitálem však byla puštěna uzda designérově fantazii a světlo světa spatřila přelomová díla typu Populous, Syndicate, Magic Carpet, Theme Park nebo Dungeon Keeper. Deset let po založení Bullfrogu zakládá Molyneux samostatné studio Lionhead a pracuje na strategii Black & White, která si vydobyla přízvisko „božská". Koncem minulého roku byl tvůrce vyznamenán Řádem britského impéria za celoživotní zásluhy v odvětví počítačových her. To jej však neodsouvá na důchodovou kolej a kromě The Movies v současné době připravuje hned několik dalších zajímavých projektů.

Tvrdší milostné scény se v puritánském počátku století rozhodně nesetkají s příznivým ohlasem



. . . a zachránil krásnou pannu ze spárů monster

TĚŠÍME SE:

- Nepřeberné možnosti
- Spravování filmového studia
- Výroba vlastních filmů
- Intuitivní ovládání

BOJÍME SE:

- Motivace k déletrvající hře
- Nejasné datum vydání

Při vyslovení Lionhead a Molyneux se vždy čeká něco neobvyklého. The Movies v sobě pojí prvky hned několika prověřených žánrů a zastřešují je neotřelým nápadem filmového studia s natáčením vlastních filmů. A podle všeho se to bude i dobře hrát!

Splinter Cell: Chaos Theory

JAK SE TĚŠÍME:

Revoluce, evoluce nebo sprostá kopie? Nasaďte termovizi a zjistěte, jaký z přívlastků se nejvíce hodí pro nové dobrodružství Sama Fishera!

Z vláštní agent Sam Fisher se na našich počítačích dočkal před rokem větší pozornosti, než kdyby ve své těsné kombinéze přepadl řád cudných sester sv. Františka. Přesto byl hlavní hrdina nástupce hry Splinter Cell s podtitulem Pandora Tomorrow z produkce šanghajské pobočky firmy Ubisoft spíše přebroušeným prvním dílem než opravdovým pokračováním. Tu pravou revoluci přinese v dohledné době až původní otcovský tým se sídlem v Montrealu, jenž na Chaos Theory pracuje již bezmála dva roky. Značka Splinter Cell, která po boku konzolového Metal Gear Solid tvoří neochvějné základy stealth akcí, by tak měla doznat razantního posuvu vpřed.

Výrobce Ubisoft **Vydavatel** Ubisoft **Distribuce v ČR** Playman **Homepage** www.splintercell.com **Datum vydání** Březen 2005

Ve víru chaosu

Autoři si více než kdy jindy zakládají na příběhu, jenž bude tentokrát s vlastní hrou daleko provázanější. Teorie chaosu, která Samovi znovu vdechne život a dá práci, znamená informační válku, jež je v roce 2008 smrtící zbraní. Proto Japonsko ustavuje Informační obranný systém, ovšem i ten již v Pandora Tomorrow. Nosný příběh bude opět plný zvratů a politických intrik, přičemž díky novému přístupu měl hráči zprostředkovat mnohem intenzivnější zážitek.

Otevřenost, větší kontakt s hráčem a pocit, že jsme skutečně TAM, že nás těsný oblek tlačí v rozkroku a na hlavě tíží termovizní zařízení, to jsou hlavní přísliby Ubisoftu. Nástrojem k jejich realizaci je jednak nelineární struktura misí ukrývajících vždy několik cest k dalšímu postupu, za druhé pak velmi časté brífinky a komentáře k aktuálnímu stavu hry zprostředkované Samovou vysílačkou. Ovšem nejzásadnějším krokem stranou od zaběhnutého standardu se jistě stane poměrně velká svoboda

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok

Hráč musí cítit, že má nad situací kontrolu a nebloudí skleněným bludištěm, jež mu předhodili tvůrci

Přísahám, že jsem něco zaslechl!

Tento muž dostane k narozeninám kudlu. Nepotěší ho to

nejdokonalejší defenzivní prostředek lze v nesprávných rukou zneužít. Do dění je navíc zatažen spor mezi Severní a Jižní Koreou, a tak Amerika zareaguje vysláním svého černého anděla, aby mimo zlámání vazů desítkám Asiatů zatnul tipec zkorumpovaným vojenským pohlavárům. Jinými slovy, aby konflikt zažehnal. Tvůrci chtějí hráče uvést do fungujícího a zavedeného universa Splinter Cell. Do hry se proto vrací většina původních protagonistů jako operační koordinátor Irving Lambert, komunikační důstojnice Anna Grimsd'ttir a větší role se dočká také miliardář Douglas Shetland, s nímž se Sam krátce seznámil

SPLINTER CELL (NEJEN) NA STŘÍBRNÉM PLÁTNĚ

Zatímco se v českých ateliérech vesele natáčí filmové zpracování hry Doom, Paramount Pictures odkoupil práva na zfilmování jedné z nejznámějších herních sérií dnešní doby. Režisérem filmu Splinter Cell se stane Peter Berg, herec, jehož jsme mohli shlédnout například v nedávném snímku Collateral, a režisér černé komedie Šest pohřbů a jedna svatba. Jelikož je premiéra v nedohlednu, můžeme si zkrátit čekání třeba novou knihou Splinter Cell, jejímž autorem není nikdo jiný než slavný Tom Clancy. Bestseller právě smetl americká knihkupectví. Doufejme, že se brzy dostane i k nám.

Hej Johnny, to v té mlze jsi ty?

Slovo odborníka:

Jiří Koten
Level designer El Matador
(Plastic Reality Technologies)

Doufám, že tak, jako mi předchozí díly série Splinter Cell dodaly skvělou zábavu, nebude ani příchozí Chaos Theory výjimkou. Příběh opět zpracoval král špionážních thrillerů Tom Clancy a již tato skutečnost svědčí o kvalitě připravovaného titulu. Špionáž, stealth průniky, NSA… jsou slova lahodící uchu každého hráče. Pevně věřím, že nám vývojáři z Ubisoftu opět předloží velmi povedenou práci.

v rozhodování při plnění jednotlivých herních úkolů. Hráč musí cítit, že má situaci pod kontrolou a nebloudí jen skleněným bludištěm, jež mu nesmlouvavě předhodí tvůrci. Této myšlence důstojníka, již nikdy se z jeho úst nedozví kód ke dveřím, které blokují postup, a bude tak muset nalézt zcela jiný způsob, jak je překonat. Stejné tak si užijeme uklízení mrtvol do masových hrobů v temných koutech. Autoři netolerují chodby zaflákané tuhnoucím masem a umělá inteligence jakbysmet.

Oblečení na dešti viditelně prosakuje a při vyhledání úkrytu dokonce usychá

je nejvíce poplatný nový systém cílů misí. Již nejde o deprimující schéma „splníš úkol – dostaneš se dále, nesplníš úkol – stiskni quickload". Minutí aktuálního cíle nebo zabití klíčové postavy nevyústí v konec hry, architektura herních mechanismů nám namísto toho předhodí poslání nové. Nepodaří-li se nám splnit i to, naservírují nám Samovi nadřízení další a další. Takový řetězec samozřejmě nebude nekonečný, ovšem i tak zanechá šablonovitost původních dílů; daleko za sebou. Ani to však neznamená, že se při hře nebudeme muset vůbec snažit. Ignorování původních úkolů často razantně ztíží situaci. Zabije-li například hráč důležitého

Před zabitím pokleknout a pomodlit se!

Nadšené reakce hráčů, kteří se s Chaos Theory měli možnost seznámit při prezentacích v sídle Ubisoftu, dávají zapravdu slibovanému technologickému pokroku silně upraveného grafického enginu. Navzdory omezením daným konzolovými portacemi zaplesají hráčovy smysly nad vizualizací minimálně o třídu lepší než v předchozích dílech. Normálové mapy vytvarují každý záhyb na ošacení postav, zatímco nová fyzika jim vdechne život i přivodí smrt. Chaos Theory má v rukávě také trumf v podobě mohutného využití počasí. Nejenže oblečení na dešti postupně viditelně promoká a při vyhledání úkrytu zase schne, přeháňky se projevují také na chování protivníků. Stráže před vodními kapkami zbaběle utečou pod přístřešky, zatímco agent proběhne nepovšimnut.

Zlomte vaz!

Fisher se již nebude muset spoléhat pouze na své vybavení, jež nově zahrne nůž nebo EM rušičku napadající elektronická zařízení. Nápomocna mu bude také interakce s prostředím. Během akce hráč nenarazí jen na řadu alternativních cest, ale i na více možností k vyřešení specifických situací. Stráž tak bude možné odlákat spuštěním hasícího systému, a když následně vhodíme do vzniklé louže pod nešťastníkem špionážní kameru, zneškodní jej elektrický výboj. K Samo-

Uchopit a pomalu kroutit, než se ozve křup

vým pomocníkům již nebude patřit pouze stín, ale také hluk. Ukazateli světla přibude sourozenec v podobě detektoru hluku, a tak bude hráč často vyhledávat rušná zákoutí, kde může bez povšimnutí zlomit tolik vazů, kolik se mu zachce. Souboje budou obecně více kontaktní, čemuž odpovídá rozšíření repertoáru Fisherových pohybových schopností. Lámání páteří ve visu za nohy bude na denním pořádku, stejně jako vyrážení dveří, jež sice způsobí rozruch, ale může také pohodlně zpacifikovat hlídače na druhé straně.

Se hrou více hráčů se autoři pokoušejí experimentovat stejně jako v Pandora Tomorrow. Tentokrát se však zaměřili zejména na kooperativní infiltraci úzkostně střežených objektů. Hráči si ve dvojici podají pomocnou ruku například při přelézání zdí, kdy jeden agent vytvoří druhému schůdky a ten jej pak vytáhne nahoru. Zajímavě zní i vzájemná navigace využívající komplikovanou stavbu map pomocí bezpečnostních kamer. Jelikož bude využita i hlasová komunikace, slibuje multiplayer skutečně intenzivní zážitek.

Na síti

Zavítejte na stránky www.doupe.cz, kde najdete další materiály – stačí do vyhledávání zadat ID článku uvedené v závorce.

Recenze prvního dílu Splinter Cell (103327)
Recenze přídavných misí (106465)
Recenze SC: Pandora Tomorrow (106911)
SC: Chaos Theory – trailer (108312)
SC: Chaos Theory – další trailer (107974)
SC: Chaos Theory – preview (109172)

Jak je vidno, Chaos Theory nehodlá živořit na popularitě svých předchůdců, ale kromě skvělé grafiky přinese do žánru i řadu novinek. Sam Fisher vstupuje na scénu již za několik týdnů a vypadá to, že neztratil nic ze svého umu.

TĚŠÍME SE:

Nelineární systém úkolů
Skvělá grafika s fyzikou
Hustá atmosféra

BOJÍME SE:

Krátká herní doba
Nutkání zlomit vaz kolemjdoucím

Chaos Theory je na správné cestě rozvinout na PC dosti opomíjený žánr stealth akcí a zároveň přinést do série Splinter Cell dostatek novinek, aby se opět stala hitem.

JAK SE TĚŠÍME:

SWAT 4

Pět nemilosrdných strážců zákona proti zločincům, mafiánům a teroristům. Jak to dopadne tentokrát?

Výrobce Irrational Games **Vydavatel** Vivendi **Distribuce v ČR** CD Projekt **Homepage** www.swat4.com **Datum vydání** Duben 2005

Historie série SWAT patří ke komplikovanějším a bezesporu (zatím) i šťastnějším. Zatímco první dva díly policejní ságy patřily k veskrze průměrným strategiím, vše se změnilo s příchodem třetího. Jak žánr, který přešel k – v té době díky Rainbow Six populárním – taktickým akcím, tak kvalita, jež hře vysloužila vysoká hodnocení. Oproti svému vzoru nabídla hra méně taktizování, větší důraz na akční složku a tím také větší otevřenost hráčským masám, kterým se nechtělo studovat dvě hodinu mapu, než poprvé zavelí do boje. Sierra se, trochu omámena úspěchem, ihned jala tvořit čtvrté pokračování s podtitulem Urban Justice, ale celkem záhy byl projekt zastaven a zvěsti o případném pokračování zmizely z doslechu hráčské obce. Až zhruba před rokem se o SWAT 4 začalo opět nahlas mluvit, a to ve spojení s renomovaným vývojářským týmem Irrational Games (System Shock 2, Tribes: Vengeance).

V džungli velkoměsta

SWAT už ze své podstaty nebude „klasickou akční hrou na Ramba". Ve vietnamských pralesích se možná hodí střílet na všechno, co se pohne, ovšem ve velkoměstské džungli Los Angeles je tomu přesně naopak. Coby vůdce speciálního policejního komanda musíte olovem šetřit nikoli z finančních důvodů, ale především kvůli tomu, že jste strážcem pořádku, který zločince nemá posílat hned do věčných lovišť, ale prozatím pouze do cel předběžného zadržení.

Popis práce pětičlenného SWAT týmu, jehož se ujmete ve hře, je variabilnější než kurz dolaru v poslední době. Kluci v černých mundúrech nám zprostředkují takové akce, jaké ti pokrokovější z nás znají jen z kabelových televizí a ostatní aspoň z vypravování. Co byste řekli na osvobozování teroristy zadržovaných rukojmí, raziím proti organizovanému zločinu, zatýkání obzvlášť nebezpečných mafiánů nebo třeba zneškodňování bomb? Bude toho ještě mnohem více, na rozmanitosti zásahů byl ostatně založen i předchozí díl. Každá mise začíná popisem situace od vašeho nadřízeného, který vás při jízdě na místo činu informuje o celé záležitosti. Dozvíte se přibližný počet nepřátel, jakou mají výzbroj a kolik rukojmí je v jejich moci.

Další perličkou hry bude zvláštní kamerka připevněná na drátku, kterou můžete podstrčit pod dveřmi a zjistit, kdo nebo co tam na vás čeká

HLAVNÍ KONKURENT RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Rovněž série Rainbow Six chystá své čtvrté pokračování, to nabídne především trochu osobnější příběh vyprávějící o teroristech, kteří jdou po krku rovnou členům protiteroristické organizace RS. Situace trochu obrácená, ale ono se to nějak vyvrbí. Mnohem důležitější informací je, že se hra chystá výrazně ustoupit ze svých taktických pozic a vrhne se na mainstreamový trh získávat hráče svou dynamikou. Mluví se dokonce pouze o dvoučlenném týmu, se kterým se opravdu moc strategií vymyslet nedá. Jsme hodně zvědaví, jak tohle dopadne!

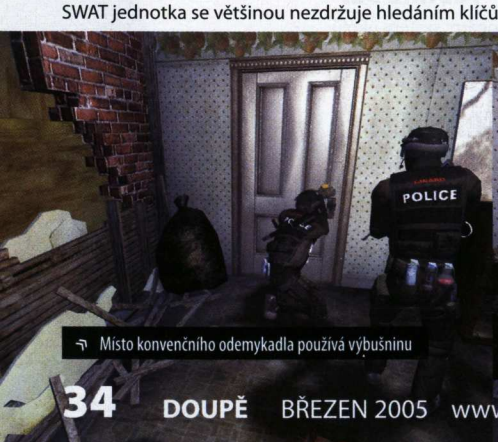
Dean F. Travis, zahraniční dopisovatel
Redakční učitel angličtiny a fanoušek akcí, RPG a RTS

S řádným nádobíčkem

Ještě předtím, než se definitivně vydáte do akce, bude třeba se patřičně vybavit a vězte, že s arzenálem, který vám má usnadnit a zatraktivnit úkol, si tvůrci dali hodně práce. Vedle celé řádky pistolí jako MP5 nebo útočných pušek střihu M4 nabídne SWAT 4 i dvě policejní a v jiných hrách dosud neviděné zbraně. Brokovnici s gumovými projektily, které nepřítele svou silou ochromí a zpacifikují, ovšem nezabijí. Druhou pak představuje paintballové pistoli podobný kvér vystřelující pepřové bombičky, jež po dopadu explodují a doženou nepřátele i bez doprovodného citového rozrušení k slzám. Navíc dostaneme možnost využít doplňkové vybavení v podobě elektroshockeru, různých dráždivých plynů a granátů, z nichž

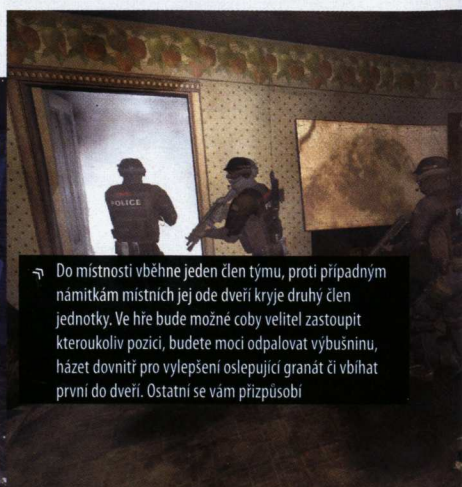
Když zapomenete klíče

SWAT jednotka se většinou nezdržuje hledáním klíčů k zamčeným dveřím:



Místo konvenčního odemykadla používá výbušninu

Po její instalaci zbývají lidem za dveřmi obvykle už jen tři sekundy nerušeného klidu



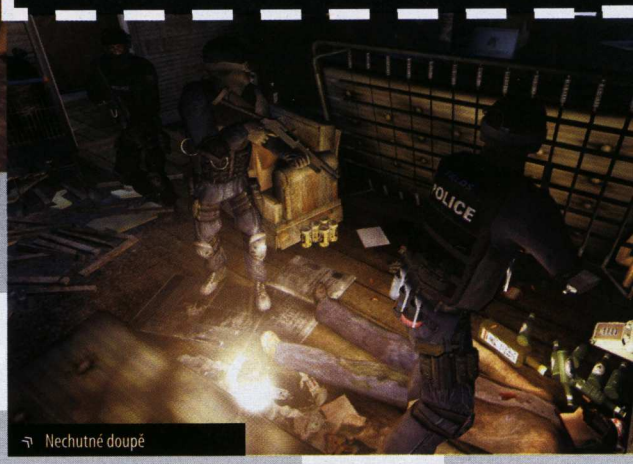
Do místnosti vběhne jeden člen týmu, proti případným námitkám místních jej ode dveří kryje druhý člen jednotky. Ve hře bude možné coby velitel zastoupit kteroukoliv pozici, budete moci odpalovat výbušninu, házet dovnitř pro vylepšení oslepující granát či vbíhat první do dveří. Ostatní se vám přizpůsobí

Černí baroni

Slovo odborníka:

Michael Lekovski
Hlavní designer El Matador
(Plastic Reality Technologies)

Nový SWAT, snad díky shodnému engine, ve mně od pohledu evokuje podobnost se sérií Splinter Cell – a přiznám se, že možnost, byť trochu jiným způsobem, řídit ne jednoho, ale hned skupinu „opravdových profíků", mě velmi láká. Předchozí díl byl velmi vydařený, a pokud se tvůrcům podaří splnit všechny sliby, věřím, že se máme na co těšit.



Nechutné doupě

nejpoužívanějšími se zřejmě stanou ty oslepující. Nezbytné budou i různé pomůcky k překonávání zamčených dveří a podobných pro normální smrtelníky nepokořitelných překážek. K dispozici bude šperhák, speciální brokovnice či výbušné nálože podle toho, jak moc chcete, aby o vás „domácí" věděli. Další perličkou na kráse hry bude zvláštní kamerka připevněná na drátku, kterou můžete podstrčit pod dveřmi a zjistit, kdo nebo co tam na vás čeká.

Přes všechny ty parádní zbraně je doporučeno jich využívat s mírou a jen v nejnutnějších situacích. Stále se jedná o policejní akce, proto se v hodnocení zásahu mnohem více cení zadržení zločinců se všemi vnitřnostmi a krevními destičkami v těle.

Gangsteři by měli být poměrně mazaní, ale přitom „lidští". Dokud bude probíhat všechno podle jejich plánu, budou sebejistí a agresivní. Jakmile jim však názorně ukážete svou sílu dopadením jejich spolubojovníka nebo získáním převahy na bojišti, hodně rychle jim klesne odhodlání dále bojovat. Stejně tak pomáhají překvapivé události. Když kupříkladu nepřátele překvapíte atakem z nečekaného směru, párkrát výstražně vystřelíte a sborově zapějete chór „policie, ruce vzhůru!", je velká šance, že odhodí zbraně a odevzdaně si kleknou – právě tehdy je správný čas k nasazení želízek. Pochopitelně vše také závisí na zkušenosti protivníka. Začínající zloduši poprvé nervózně vykrádající banku se budou chováním odlišovat od otrlých bossů drogových kartelů, kterým je již často všechno jedno a zachrastění pouty je nezastraší.

Pro hru bude typická hra se světlem

S partou kamarádů

Na rozdíl od předchozího dílu se nebudete moci přepínat do rolí ostatních členů týmu – přímo ovládáte jen svoji postavu vůdce, parťáky můžete komandovat skrz údajně vynikající a neuvěřitelně intuitivní interface, který počítá s velkým množstvím interaktivních objektů ve hře. Ty potom stačí jen kurzorem zaměřit a z rozvitého menu zvolit požadovanou akci. Nepřátelé tak mohou být na váš příkaz zastřeleni, zraněni nebo třeba svázáni.

Váš tým bude rozdělen na dva dvoučlenné a samostatné práceschopné celky, jejichž činnost musíte ve vypjatých situacích přesně koordinovat. K tomu vám bude dopomáhat nejen váš smysl pro taktiku, ale také záběry z kamer vašich podřízených, které si kdykoli můžete vyvolat na horní stranu obrazovky. V rámci tohoto okénka se můžete i rozhlížet, abyste dostali nejpřesnější obraz aktuální situace a mohli rozdělit adekvátní rozkazy. Zapomeňte ale, že se v akci schováte někde do bezpečného rohu a budete ostatní jen komandovat. Teoreticky to sice půjde, ovšem šance na úspěch výrazně zvýšíte svou účastí v akci.

V případě, že vinou zbloudilé kulky padnete, hra skončí. Naproti tomu vaši parťáci zemřít nemůžou – maximálně zůstanou na chvíli omráčení ležet na zemi a po určité době se zase zvednou. Kdyby tomu tak nebylo, asi bychom se hodně rozčilovali nad nesmyslnými úmrtími počítačem řízených kolegů, která jsme vlastně vůbec nezavinili my.

SWAT 4 není jen o policistech. Až vás všechno to zachraňování rukojmích a boj za právo a pořádek omrzí, budete si moci vyzkoušet prostřednictvím multiplayeru, jaké je to stát na druhé straně zákona. Podobně jako v legendárním Counter-Strike bude vaším povoláním pokládání bomb na určená místa či například zadržování rukojmí.

Nezabloudíte

Hra poběží na poslední mutaci Unreal enginu, který se sice nemůže rovnat současné špičce, ale na druhou stranu zvládá zobrazovat velice živá a autentická prostředí v čele s nočním ruchem Los Angeles. Součástí má být i vyspělý fyzikální model, který mimo jiné reálně vypočítává průstřelnost různých materiálů. SWAT 4 dohromady vypadá velice zajímavě. Jestli se všechny teoreticky dobré nápady dokáží prosadit i v někdy vrtkavé praxi, se dozvíme docela brzy. Hra by měla podle posledních informací spatřit světlo světa již za měsíc, a to v české verzi.

TĚŠÍME SE:

Pokračování skvělé taktické akce
Variabilní úkoly
Rozsáhlá výbava
Morální systém nepřátel

BOJÍME SE:

Malých změn oproti předchůdci
Náročnosti kooperace a atmosféry

Čtvrtý díl policejní akce, zdá se, zůstal věrný filozofii svého předchůdce. Není to na škodu. Týmovou akci, která není svázána přílišnou nutností taktizovat a na druhou stranu neuznává styl „po nás potopa", si určitě necháme líbit.

SW: Knights of the Old The Sith Lords

Komu se zalíbil první díl, nepohrdne pokračováním. Filmové dobrodružství takových kvalit se totiž neodmítá

Žánr RPG **Výrobce** Obsidian Entertainment **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D grafická karta, 4 GB na HDD **Lokalizace** Český manuál **Cena** 1 499 Kč

Před dávnými časy v jedné daleké, předaleké galaxii vznikla hra z našeho světa. Celý náš vesmír se ocitl v mysli neznámého George Lucase, který se tohoto vnuknutí rozhodl využít. Dnešní přednáška bude pojednávat o jednom z počinů na jejich popud, protože hra Star Wars: Knights of the Old Republic 2 – The Sith Lords (raději jen Sith Lords) se týká přímo nás. Přesně popisuje události, které se u nás odehrály po občanské válce rytířů Jedi. Ač je pouhým pokračováním, stejně v ní cítím Sílu.

May GeForce be with you

První díl Star Wars: Knights of the Old Republic byl hrou standardního pozemského roku 2003. Možná jste o ní již dříve slyšeli, možná jste se s ní dokonce osobně setkali – pak vám budou Sith Lords víc než povědomí. Po grafické stránce jako by si oba díly z oka vypadly, přesto se nemohou rovnat vzhledu naší galaxie. Mnohá zákoutí nejsou graficky tak vyvedená, hře se nevyhýbají ani chyby (osoby procházející zdí), které se nedají vysvětlit ani schopnostmi jinak všemocné Síly.

Pokud však ve svých vizích uslyšíte líbivé melodie, které vás provázejí hrou, budete se cítit jako doma. Na každé planetě hraje místní domorodá hudba a občas se zdá, že i když je naše galaxie daleko, jistě museli pozemšťané slyšet vše na vlastní uši. Jinak by nebylo možné stvořit tak věrné zvuky.

Jak jistě víte z historie, v průběhu Mendlorianských válek byli mnozí rytíři vyhnáni z Řádu Jedi. Na rozdíl od původní hry, kde jste si své spojení se Silou teprve hledali, máte hned od počátku ponětí o Síle, která vám byla při exilu odejmuta. Musíte tak znovu cvičit veškeré své schopnosti a dovednosti, stát se znovu rytířem Jedi, nebo, pokud budete chtít, temným Sithem. Sbírání Síly a hledání sebe sama zabere poměrně dlouhý čas a proběhne mnoho bitev, než ve svých rukou poprvé potěžkáte světelný meč.

Fanoušky světelných mečů, světlé (ne bílé) a temné síly

Musíte znovu cvičit veškeré své schopnosti a dovednosti, stát se znovu rytířem Jedi, nebo, pokud budete chtít, temným Sithem

Já jsem Vilém Tell

Při boji je třeba používat hlavu

Vpravo mina, vlevo zeď, kam já jenom půjdu teď?

Jako vejce vejci

Sbíráním Síly však podobnost (či dokonce shoda) obou dílů nekončí. Celkové schéma příběhu je velmi podobné a hlavně zpočátku máte pocit, že hrajete jednu a tu samou hru, třebaže z jiného pohledu. Některé momenty přímo zavání sprostým opakováním. Loď Harbinger, na kterou se chvíli po začátku dostanete, nejenže vypadá přesně jako ta, co vás v prvním díle vezla na Talos, ale navíc na ní opět potkáte prvního Sitha a opět se někdo z vašich společníků rozhodne obětovat jen proto,

KOTOR 3 NA CESTĚ?

Koloběh událostí se v herním světě ani na okamžik neunaví, nezpomalí, či snad dokonce nezastaví. Nemůžeme se proto divit, že spolu s vydáním PC verze SW KOTOR 2: Sith Lords se téměř automaticky objevují první zvěsti o třetím pokračování. Logika je příchodu dalšího dílu nakloněna. Oba předchozí si vedly velmi dobře, prodejnost dělala tvůrcům i obchodníkům radost a co je podstatné – Microsoftu se pro jeho konzoli Xbox 2 bude značka Star Wars: Knights of the Old Republic náramně hodit. Po zkušenostech s předchozími díly se ho navíc nedočkají jen majitelé nového Xboxu, ale s odstupem času také vlastníci obyčejných počítačů.
Jak vydání KOTORu 3 věří Doupě: 95 %

Petr Kolář, stálý spolupracovník Světlé Síly. Rychlý, zběsilý a nekontrolovatelný počítačový závisl'ák

Republic 2

No jo, Jedi nám zase přebral

abyste mohli pokračovat v útěku. Talos je mimochodem znovu první větší obydlenou planetou, kterou navštívíte.

Předchozí díl jasně ukázal, kde je strana dobra a zla. Částečně i v tomto jej pokračování následuje. Při rozhovorech znovu získáváte body, které vás naklání buď ke světlé, nebo k temné straně Síly. Konečně je ale kladen větší důraz i na ochotna na sebe říci. Žádná z postav přitom není beze skvrnky, každá má svoji osobnost a minulost, která by stačila na nějeden film. K tomu jste poměrně slušně taženi hlavní dějovou linií, tedy alespoň do chvíle, než se začne větvit, aby se na konci zase spojila.

Občas si navíc budete připadat, jako byste hráli roli ve filmu, který nemůžete sami ovlivnit

prostor uprostřed a na rozmanitost důsledků každého vašeho činu a rozhodnutí. Celou hru vás navíc provází další morální rovina (dilema), zda z ostatních lidí a postav neděláte jen cvičené opice, nebo jestli jim dokonce neubližujete.

Nejlepším příkladem je rozhovor s žebrákem. Pokud mu dáte pět nicotných kreditů, budete peskováni vaší společnicí jménem Kreia, která je mimochodem hlavní nositelkou zmíněného morálního rozkolu. Díky ní se můžete podívat, jak byl po vašem odchodu žebrák zbaběle zabit – logicky právě pro peníze, které jste mu věnovali. Nastává čas zpytování svědomí a důkladného promýšlení každého kroku. Jak každý čin ovlivňuje svět? Neexistuje jednoduchá odpověď. Naštěstí jsou reální rytíři Jedi znalí veškerých důsledků svých rozhodnutí, a tak se podobné věci stávají jen ve hrách.

Kreia není poslední společnicí na spletitých cestách Síly. Postupem času se k vám přidávají další postavy a hra opět staví vedlejší questy na systému, kdy pomalu odhalujete jejich minulost. Každý charakter má k vašemu hrdinovi (nebo také hrdince) svůj vztah, který se průběžně vyvíjí. Čím je lepší, tím více je

Lineari-co?

Ani spojení není jen jedno. Vše záleží na vašem postupu, ke komu se přidáte, komu budete stranit. Zakončení je hned několik a žádné není krátké. Vždyť jedno dohrání vám může zabrat třicet hodin, budete-li se tedy soustřeďovat pouze na hlavní příběh. Jen občas lehce zamrzí, že některá spojení jsou přímo očividná. Především při rozhovorech jsou některé možnosti, které jako by samy říkaly „když si mě vybereš, dostaneš světlé body" a naopak. Je pak jednoduché udržet vaši postavu ve směru, který chcete, nemusíte nijak složitě přemýšlet.

Přiložíme +4 a výhra je naše

Už první zastávka na Talosu vám odhalí jasné zjednodušení hry. Exchange a Czerka (číst zerka, ne čórka) jsou spíše pro zastánce temné strany, zatímco Ithorianům a místní gardě budou pomáhat spíše příznivci dobra. Až do opuštění Talosu vás hra táhne poměrně přesně vymezenou cestou, vtáhne vás do děje a nenechá vás ani po větvení tápat, jak to dělají mnohé jiné tituly, které sází na přehnanou volnost již od začátku.

Stejně jako život u nás, má i hra tři základní složky. Na prvním místě stojí konverzace, která vás často dokáže vysekat z mnoha malérů. Na druhé straně vám jich však můžete ještě více připravit, pokud ji nepovedete správným směrem. Pokud konverzujete s nějakou jinou rasou (vaše postava je vždy člověk), slyšíte projev v její řeči – titulky jsou vám již srozumitelné. Nemohu se nezmínit o komunikaci s různými droidy, protože u nich záleží pouze na vaší vnímavosti. Jejich pípavé a skřípavé řeči nejsou překládány, a tak musíte dobře odhadnout, co se vám snaží říci.

GALERIE SOUBOJŮ

Souboje s nepřáteli jsou kořením SW KOTOR 2: Sith Lords. Vaše diplomatické schopnosti mohou být velmi vyspělé, přesto se konfliktům s nepřáteli nevyhnete. Jak souboje vypadají? Pokochejte se naší malou galerií.

Bojová meditace

Druhou, neméně důležitou složkou hry jsou bitvy. K čemu by vám byl světelný meč, kdybyste jej nemohli pozvednout proti nepřátelům? Na sekání dřeva je rozhodně lepší světelná sekera. Shodně s minulým dílem jsou potyčky pseudo-tahové. Máte možnost kdykoliv hru zastavit a pořádně si promyslet, co že chcete udělat. Ani možnost zastavení občas nestačí, střety jsou reálně rychlé, jeden sek následuje druhý, paprsky se odrážejí všude, prostě velký mumraj.

Děti, hlavně nedopujte s roboty

Na dobrodružství můžete vybrat nejvýše tříčlennou partu, ale ve víru bitvy se i tento počet zdá jako přehnaně velký. Ohlídat všechny tři postavy v takové rychlosti je skoro nemožné. A na překážku je i jejich umělá inteligence, nebo spíše její nedostatek. Vždyť kdo by se po útoku na pětici strážců, která jej a jeho společníky málem zabila, vrhal ještě dále na jejich vzdálené kolegy stojící za obrannými věžemi? Stejně tak jsou často vaše příkazy nahrazeny vlastními rozhodnutími. Zvláštní je, že se to nejčastěji týká právě vaší vlastní postavy.

Pro boj najdete mnohé vybavení, ať už se zbraní, oděvů, brnění, implantátů a drog týče. Na nedostatek si stěžovat nemůžete, navíc je inventář bezedný, což by jistě ocenil každý člověk i ve skutečnosti. Stejně tak si v nulovém čase můžete vybavení měnit, nebo dokonce předávat mezi jednotlivými bojovníky.

Rychlost rytíře

Každá postava, ať už je citlivá na Sílu či nikoliv, má mnohé schopnosti, které jsou většinou zaměřeny na boj. Ať už se jedná o možnost používat různé druhy zbraní a brnění, nebo různé způsoby boje, vždy se hodí na tyto dovednosti pamatovat. Nejen v bitce pak uplatníte různé možnosti, jakými nakládají rytíři Jedi se Sílou. S její pomocí můžete nepřátele ochromit, sebe zrychlit, nebo třeba krýt a léčit, pokud používáte její světlou stranu. Temná strana má k dispozici klasické škrcení, vysávání životní energie, smrtící řev, zběsilost a mnohé další.

Sílu rychlosti pak využijete u třetího pilíře hry, kterým je klasické běhání z místa na jiné a vyřizování nejrůznějších patálií. Hlavně ve městech jste posíláni tam a zpátky, často pouze se snůškou nových informací. Občas si navíc budete připadat, jako byste hráli roli ve filmu, který nemůžete sami ovlivnit. Režisér (tedy hra) vás ani hrát nenechá, prostě sledujete rozhovory ostatních, nebo nějaké povedené filmové sekvence. To vám však nebude vadit. Je jich přesně tolik, aby udržely pozornost a zlepšovaly atmosféru.

TEMNÁ NEBO SVĚTLÁ STRANA SÍLY?

První KOTOR přinesl do světa počítačových her také nevídané dilema. Být hodným, spravedlnost hrdě chránícím rytířem Jedi, nebo nahlédnout do světa nezvyklých možností, zloby, zlosti a nepřátelství, které symbolizuje temná strana síly? Pro které a jak se rozhodnout? Volba záleží jen na vás, protože temnou sílu můžete používat i jako světlý rytíř a naopak. Je zde sice jakási penalizace, co se ceny síly týče, ale vlastní použití je stejné a váš stav neovlivní. Výběr je ale zajímavější díky prestižním povoláním jednotlivých stran, která vám dávají mnohé výhody. V otázce děje jsou na tom však obě strany stejně co do délky i zajímavosti. Příběh a úkoly se ale později liší.

Zmodral nám závistí

Pokud by se vám zdál děj hry příliš klidný, mohu vás ujistit, že zde stále zbyly některé mezihry. Neunikneme tedy akčnímu střílení z laserových věží, které bylo oproti prvnímu dílu nejen omezeno co do četnosti, ale především nedostatek střeleckého umění už tak nemrzí. Na své si však přijdou i milovníci závodů a pazaaku. V kantýně můžete najít jak karetní mistry, tak tratě pro tvorbu nových rekordů. Budete si však muset dávat pozor, jsou zde nové karty a na tratích vertikální překážky.

Příjemnou novinkou je tvorba vlastních předmětů. Nejde přitom jen o doplňky, ale i zbraně, čipy, lékárničky a podobné věci, vše lze stvořit ze součástek. Ty lze zase opačným způsobem získat z věcí, takže se budete dlouho rozmýšlet, zda něco prodáte, nebo raději rozložíte. Pokud nebudete mít při ruce dílnu, můžete využít laboratoře, v nichž lze z chemikálií vyrobit léčiva a trhaviny. Jediným nešvarem výroby je, že nějakým podivným způsobem roste počet součástek, nutných ke tvorbě.

Dáme to do vývojky a bude

Ostatní postavy vaší družiny drží ve vývoji vždy krok s vaší hlavní postavou; ať již máte v partě kohokoliv, vždy po změně se nováček srovná s ostatními. Váš hrdina je občas také na některé věci sám. Horší jsou části hry, ve kterých musíte používat jen některou z ostatních postav. Může se stát, že je spíše připravena na boj ve skupině a podporu od klíčové osoby, čímž se stává nepoužitelnou. V takové chvíli musí nastoupit různé podpůrné prostředky, a když už ani ty nestačí, nezbývá, než využít chyb hry.

Občas zabolí ovládání, které je přizpůsobeno konzolím. Hlavně zpočátku může dělat problémy používání kamery. Člověka, který viděl skákat rytíře Jedi do mnohametrové výšky, mimoto zarazí nemožnost překonat sebemenší terénní překážku. Hromádka kamenů stačí autorům k omezení vašeho pohybu směrem, který je vám zapovězen. Nejvíce mě překvapil dvaceticentimetrový schodek, na který se skupina prostě nebyla schopna dostat.

Vize hry z daleké, předaleké, galaxie mě (a jistě i vás) pobavila. Hrou se táhne dobrý příběh, který krásně popisuje stav v naší části vesmíru. Člověk si připadá jako v dobrém „holokině", kdy ještě může dění kolem sebe dostatečně ovlivnit. A ke konci může být opravdu mocný, což má každý rád. Nechť Síla provází hru i vás.

» Oheň v díře! (Fire in the hole!)

VERDIKT

8,5

\+ Svět Star Wars
Poutavý příběh s dobře rozvinutými postavami
Hudba a zvuky
Síla na sto způsobů

\- Umělá demence
Přílišná podobnost s předchozím dílem
Stárnoucí grafika

Kdo hrál původní KOTOR, ten jistě nášupem nepohrdne. Ve hře se neztratí a silný příběh jej potáhne. Ostatní mají dobrou šanci, jak se dostat do světa Hvězdných válek.

KONKURENTI: SW: Kotor **9,0** | Vampire: The Masquerade: Bloodlines **8,6** | The Elder Scrolls III: Morrowind **10**

SOUTĚŽ

o 5 originálek SW: KOTOR 2 - Sith Lords!

Nejlepší RPG roku 2003 si znovu našlo cestu na naše počítače v pokračování, které jako by propracovaností a kvalitou příběhu z oka vypadlo svému staršímu a mnoha oceněními ověnčenému předchůdci. RPG s až neuvěřitelně dlouhým názvem Star Wars: Knights of the Old Republic 2 - Sith Lords můžete vyhrát také v naší soutěži, kterou přinášíme ve spolupráci se společností CD Projekt, která hru Star Wars: Knights of the Old Republic 2 - Sith Lords České republice distribuuje. Zalíbila se vám představa jedné z 5 výher, kterou získáte zcela zdarma a prakticky bez práce? Pak nezbývá než zodpovědět naše soutěžní otázky.

Soutěžní otázky:

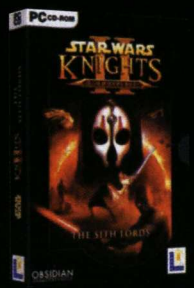
1) Který vývojářský tým vytvořil pokračování SW: KOTOR 2: Sith Lords?
a) LucasArts
b) Obsidian Entertainment
c) Bioware

2) Jaká je doporučená maloobchodní cena hry SW: KOTOR 2: Sith Lords?
a) 999 Kč
b) 1 499 Kč
c) 1 699 Kč

3) Kolikátá epizoda filmových Hvězdných válek se momentálně připravuje?
a) 5.
b) 7.
c) 3.

Odpovídat můžete poštou na adresu brněnské redakce Doupěte (najdete ji v tiráži), na obálku nezapomeňte uvést heslo SW: KOTOR 2. Vaše soutěžní příspěvky čekáme též v naší emailové schránce soutez@doupe.cz (jako předmět uveďte opět heslo „SW: KOTOR 2"). Odpovídat můžete také formou SMS na telefonní číslo 903 33 20 ve tvaru SOU mezera DOSTAR mezera odpověď na všechny tři otázky dohromady ve formě jednoho slova mezera jméno mezera příjmení. Příklad: SOU DOSTAR 1A2A3A Adam Novák.

Cena SMS je 20 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press Media, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.



Uzávěrka vašich odpovědí je 29. března 2005. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce jedné z cen vyhlásíme na stránkách sesterského časopisu www.doupe.cz a posléze také na stránkách papírového Doupěte.

Playboy: The Mansion

Měl být konkurentem The Sims 2 a nejlepší erotickou hrou všech dob. Jak to je ve skutečnosti?

Žánr Erotická **Výrobce** Cyberlore Studios **Distribuce v ČR** Playman **Homepage** www.playboythemansion.com **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D grafická karta, 1,5 GB na HDD **Lokalizace** Český manuál **Cena** 1 599 Kč

Vhodné pro: Lidi, kteří už mají dost prostého života, a chtějí být bohatí

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Nerozumí ničemu, ale myslí to upřímně

V premiérovém čísle Doupěte jste si mohli přečíst o jedné z očekávaných her roku 2005 s atraktivním názvem Playboy: The Mansion. Pakliže jste u slibů autorů či snad přiložených obrázků uronili nejednu slzu, tedy spíše slinu, mohu vás hned zkraje ubezpečit, že tvůrci tentokrát vše splnili do puntíku. Možná kroutíte nevěřícně hlavou, o čem to povídám, když se konečné hodnocení drží docela nízko. Proč proboha nemá na první pohled ambiciózní hra desítkové hodnocení, když je vše tak, jak „bylo slíbeno"? Na světě není jen černá a bílá, ale je také široká paleta různých odstínů, které nemusí každému padnout do oka.

Špetka toho a špetka jiného

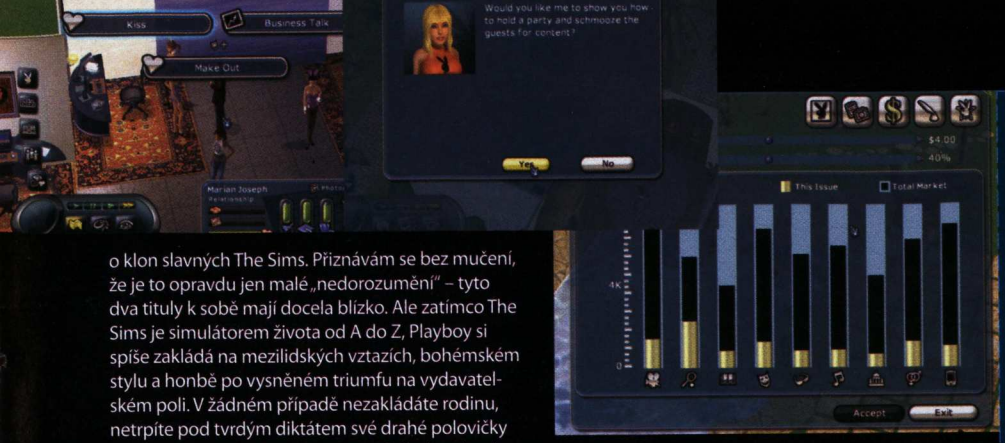
Erotika je mocné lákadlo. Proto byl Playboy netrpělivě očekávanou hrou. Prokletí žánru (rovnice: erotická hra nemůže být zároveň výbornou) se jí bohužel nepodařilo úplně zlomit. Jak sám název napovídá, stanete se zakladatelem známého časopisu pro pány. A kdyby jen časopisu. Možná sami dobře víte, že logo králíčka nesouvisí jen s trochu dražším plátkem s krásnými ženami. Playboy je především o životním stylu pravého muže, který si svůj pobyt na světě vychutnává plnými doušky. Součástí jeho fenoménu jsou i obnažené modelky, které se sem tam objeví i na stránkách časopisu. Snad proto je mnohdy mylně Playboy označován za průkopníka pornografie. Hra vás snad vyvede z omylu, neboť právě porno je to poslední, co zde uvidíte. Přesto se zrovna k promítání v hodinách náboženství příliš nehodí…

Ve stylu Playboye

Kdo všechno stojí za Playboyem? Rozhodně to není jedna osoba, nýbrž desítky, možná dokonce i stovky dalších nadaných umělců. Jeden člověk však jeho vlnu rozhýbal a nebyl jím nikdo jiný, než sám velký magnát Hugh Hefner. Právě v jeho kůži se na začátku hry ocitáte. Kdo by nechtěl být šarmantním, pohádkově bohatým a navíc hezkými dívkami obletovaným mužem? Nic ale nedostanete automaticky a cesta k vysněnému cíli je velmi trnitá, což záhy poznáte sami.

Začínáte coby řadový zbohatlík, který se rozhodl vsadit své úspory na jedinou kartu. Zakládáte časopis o životním stylu slavných mužů a krásných žen, první číslo klepe na dveře a vás nikdo nezná. Vybudování obrovského impéria není jednoduché, potřebujete atraktivní ingredience a zkušenosti, které nabudete v průběhu dvanácti kampaňových misí. Kromě toho máte k dispozici volnou hru, v níž naopak nejste vázáni žádnými kritérii.

Abych však zbytečně nepředbíhal, dovolím si osvětlit jednu fámu, která šla ruku v ruce s vývojem Playboy: The Mansion. Už po vydání prvních screenshotů si mnoho hráčů a žurnalistů říkalo, že se jedná

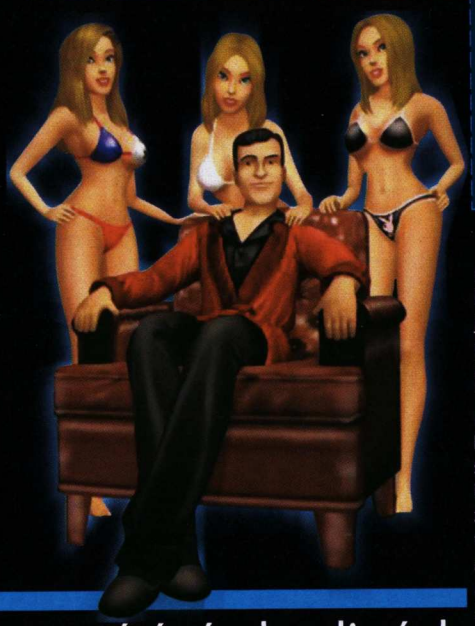


o klon slavných The Sims. Přiznávám se bez mučení, že je to opravdu jen malé „nedorozumění" – tyto dva tituly k sobě mají docela blízko. Ale zatímco The Sims je simulátorem života od A do Z, Playboy si spíše zakládá na mezilidských vztazích, bohémském stylu a honbě po vysněném triumfu na vydavatelském poli. V žádném případě nezakládáte rodinu, netrpíte pod tvrdým diktátem své drahé polovičky a nemusíte každé ráno do práce. Jakýkoliv náznak vážnějšího vztahu je pro vás naprostým tabu, neboť časté střídání žen je tím, co dělá playboye playboyem. A práce? Není nad to pracovat (= pořádat bujaré večírky) přímo u sebe doma.

Přátelé, sex a nekončící party

Vaší životní cestou je zkrátka bohémský život bez morálních bariér. Hned na začátku hry obsadíte spoře vybavené sídlo, v němž máte pod sebou jen pár zaměstnanců a jste vrženi doprostřed rybníka zábavního průmyslu (navíc bez záchranného kruhu). Naštěstí umí Hugh docela dobře plavat, lépe řečeno komunikovat s lidmi a vytvářet si kontakty, které jsou pro showbusiness podstatné.

Komunikaci lze rozdělit na tři základní složky podle cílů, ke kterým směřují, a sice lásku, obchody a přátelství. S každým člověkem můžete hovořit o jednom z těchto tří témat, což se také přímo odráží ve vašem vzájemném vztahu.



Herní Playboy se k promítání v hodinách náboženství příliš nehodí

Zároveň si zdokonalujete charisma, pozdější komunikace s opravdu vlivnými lidmi pro vás bude malina. Každá z možností má své klady a hodí se k něčemu jinému. Po jejich naplnění na určitou hranici se totiž otevírají nové možnosti. Porozumíte si s manažerem? Snadno se domluvíte na společné investici do akcií nebo cenných papírů. Když to vyjde, budete třeba o pár milionů dolarů bohatší.

Dobré přátelství s určitou osobou může zase vyústit v jinou spolupráci. Když budete u slavné supermodelky dbát na řádnou (přátelskou) komunikaci, po chvíli vám neodmítne nafocení snímků na obálku časopisu, interview nebo článek o jejím životním osudu a stylu. Slavná osobnost vyfocená nahoře bez a ještě k tomu na titulní stránce nového časopisu – to už je slušná vizitka. A když přátelství pokvete, může přerůst až v lásku. Nebo spíše v nevázaný sex, jenž Hugh evidentně přímo zbožňuje.

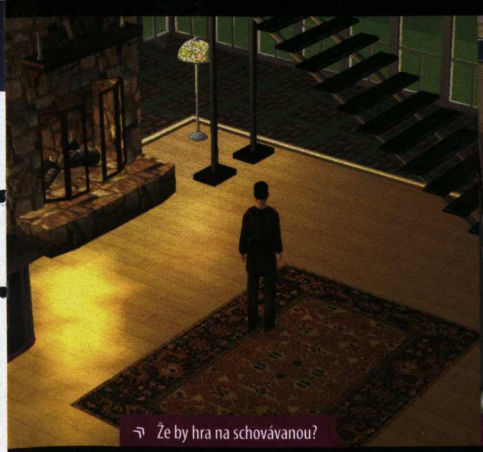
I PLAYBOY MŮŽE BÝT ZADARMO

Jméno Playboy si vypůjčilo už několik her. Na české freeware scéně se to takovými hrami jen hemží. Už před čtyřmi roky spatřila světlo světa první stejnojmenná textovka, která ve své podstatě udala směr jejím nástupcům. Balení holek a užívání teenagerovského života. Tato idea se udržela až do současných „pokračování". Všechny hry najdete na **www.doupe.cz** vyhledáním jejich čísla.

Playboy	**(109995)**
Sandy	**(10804)**
Playboy 2002	**(109997)**
Playboy 3	**(109996)**
Playboy 2003	**(106595)**
Playboy 2004	**(107420)**

Když už jsem se dostal k ošemetnému tématu (rozumějte, k sexu), který je nedílnou součástí Playboy: The Mansion, docela mě u něj udivila jedna věc. Aby vývojáři prodali více kusů hry, stlačili veškeré náznaky erotiky na minimum. Proč? Zejména kvůli tomu, aby se vešli do kategorie 16+, nikoliv 18+, jak bylo původně proklamováno. Proto je tou nejdrsnější chvílí moment, kdy je nějaká žena nahoře bez, nebo když Hugh s někým souloží. Ona zdejší soulož vypadá velmi komicky jako by ji polovina autorů vytvářela se zavřenýma očima, zatímco druhá půlka prosila v kostele boha o odpuštění. Hugh je takový kanec, že nepotřebuje sundat spodní prádlo ani sobě, ani svému protějšku. On vlastně nepotřebuje ani žádný fyzický kontakt s ženou. Sex pro něj znamená to, že před ním dívka trochu zaskáče a pak ji plácne přes zadek. Nic kloudného, pro mravokárce ovšem ani nic urážejícího (možná).

S Hughovým mnohoženstvím úzce souvisí i nekončící oslavy, které ve svém honosném příbytku pořádáte. Vlastně je musíte pořádat, protože jsou pro vás v podstatě denním chlebem. Navazováním nových kontaktů totiž získáváte materiály do dalšího čísla Playboye. Když se cítíte na to, že byste eventuálně nějakou tu party mohli uspořádat, stačí pár kliků a dostáváte se na výběr hostů. K dispozici máte řadu známých umělců, od herců/hereček, přes sportovce/sportovkyně, až po modely/modelky. Kromě nich by se ale na místě měli objevit také vaši lidé, tj. fotograf, žurnalistka, playmate pro parádu či modelky z vlastních řad.



Že by hra na schovávanou?

Ještě trochu poupravit

PLAYBOY

V roce 1959, tedy šest let po vydání prvního čísla, vyšlo z tiskáren 859 000 výtisků tohoto časopisu, což bylo do té doby nevídané číslo. Playboy však nebyl jen plátek pro opravdové muže, který tolik symbolizoval svobodu. Pod jeho taktovkou, respektive samotného Hugha Hefnera, bylo vytvořeno mnoho projektů. Například produkce erotických (nikoli porno!) filmů, síť stejnojmenných nočních klubů či dokonce vlastní kabelové televize.

Opět hra na schovávanou?

To je ráj, panečku

Jinak nebudete moci rovnou na místě dělat interview, případně fotit snímky do nového čísla.

Vedení časopisu

Vedle samotné herní obsahuje Playboy: The Mansion i takzvanou obchodní část. V ní si sestavujete časopis dle svých představ. Vyberete si modelku na titulní stránku s tím, že si danou osobu můžete dokonce i sami vyfotit, obléct, měnit jí různě polohy a zátiší. Taktéž vybíráte z řady rozhovorů, které máte v zásobě. Téma čísla, ostatní fotografie nebo jen obyčejné články jsou na tom obdobně. Každičký detail je předem ohodnocen, proto přímo vidíte, jak atraktivní je třeba dívka měsíce. A když bude hodně dobrá, můžete očekávat vysokou prodejnost.

To mi připomíná, že si u časopisu lze nastavit téměř cokoliv, včetně prodejní ceny. K dispozici máte číslo od čísla přehlednou tabulku, co zrovna mezi čtenáři letí a jak je na tom váš časopis. Prostě je tu téměř vše, nač si vzpomenete. Trochu mě však zamrzelo, že se nehraje na žádné uzávěrky. Pravda, jedná se sice o měsíčník, avšak délku měsíce si korigujete. Až prostě nasbíráte dostatek kvalitního materiálu a vše bude tip top, stačí stisknout kouzelné tlačítko „print". Nepotrvá to ani vteřinu a už se začne nové číslo Playboye prodávat po celé Americe. Za další moment se objeví stručný přehled, v němž je možné vyčíst všelijaké úspěchy či neúspěchy a hlavně sumičku, kterou jste utržili. A tak zase uspořádáte velkou party, pozvete spoustu nových lidí, celebrit, vyfotíte, vyzpovídáte a pořád dokola. Každopádně se mi obchodní část zdála o mnoho zábavnější než hrací.

Na to, že je Hughovi dnes přes sedmdesát, je stále čilý

Nejí, nespí, jen pije

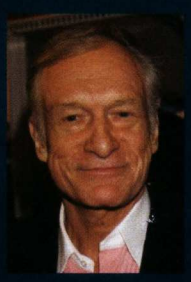
Je na čase objasnit, proč má Playboy: The Mansion relativně nízké hodnocení. Hra je totiž jako bez duše. Kdo holduje The Sims, je do hry pořád něčím vtahován. Možnosti Sims jsou nekonečné, zatímco Playboye ani zdaleka. Zarazila mě nulová známka života hlavní postavičky. Hugh totiž ke svému přežití nepotřebuje vůbec nic (tedy až na peníze samozřejmě). Postel má jen na radovánky či jako zátiší na fotografie a lednička tu pro jistotu není. Záchod zůstal rovněž nedotčen, aspoň že do vany jsem jej jednou přinutil vlézt. Bylo to však jen pod podmínkou, že spolu s ním tam skočí minimálně jedna sličná modelka. Totiž abyste rozuměli, ve hře nepotřebujete udržovat hygienu, nemusíte spát ani jíst, čas od času si dáte jen drink a tím pro vás životospráva hasne. Přitom se den s nocí naprosto běžně střídají, takže to ve výsledku působí vcelku zvláštně.

Už začínají intimnosti

Dalším nedostatkem je naprostá neohrabanost ovládání. Kupování a rozmisťování předmětů na daná místa bylo pro mě utrpením. Inteligence postaviček je také na bodě nula nula a nic. Zadáte příkaz, aby Hugh někam šel, a on, když mu někdo stojí v cestě, raději obejde celý dům zezadu, než aby se rušivému elementu ladně vyhnul. Život vám znepříjemňuje neustálé načítání mezi rádoby lokacemi. To se stává tehdy, když přejdete z přízemí do prvního patra nebo k bazénku. Je to otravné, nepřehledné a kazí to kontinuitu hry. Chcete si užít s dívkou, ale gauč ve spodním patře už je dost konvenční? Musíte jak blázni požádat drahou polovičku o to, aby vás následovala, vyjdete do druhého patra…samozřejmě pauza na načtení… a zde teprve máte další možnosti, co s ní chcete provádět.

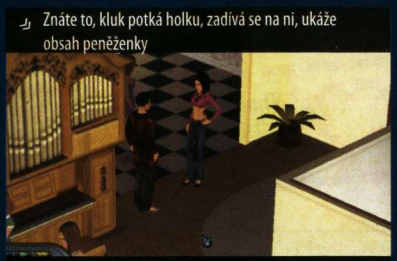
Zatímco The Sims je simulátorem života od A do Z, Playboy si zakládá na vztazích a bohémském stylu

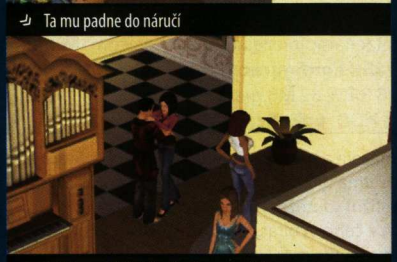
HUGH HEFNER



Ačkoliv nebyl Hef, jak si tehdy nechal říkat, příliš nadané dítko a ve škole spíše plaval, jeho IQ 152 dosahuje hranice geniality. První výrazné úspěchy přišly v roce 1951, kdy nastoupil jako reklamní textař do časopisu Esquire. Poté se redakce tohoto dodnes populárního časopisu přesunula do New Yorku, jenže ambiciózním mladíkovi se nikam nechtělo. Proto se rozhodl, že založí vlastní časopis, jehož původní název měl být Stag Party. Osud tomu však chtěl, aby měl černý králíček pod svou hlavičkou napsáno Playboy. Hned v prvním čísle měla být absolutní bomba. Hef si pořídil za 500 dolarů fotografie tehdy prakticky neznámé blonďaté krásky. Tou dívkou byla Marilyn Monroe!

RADOVÁNKY V PLAYBOY: THE MANSION


Znáte to, kluk potká holku, zadívá se na ni, ukáže obsah peněženky


Ta mu padne do náruči

S dolary v očích jej začne bezmezně líbat

Netrvá to dlouho a už jdou ke gauči

Nejdříve předehra v podobě tance

Potom už ostrá akce

A pojďme dělat křupi křup

Osvětlené sídlo v plné kráse

Zabouchl jsem si dveře a nevím jak zpátky

Z detailních pohledů na postavičky se mi dělalo špatně, textury absolutně neseděly, voda v bazénku je naprosto šílená a všem ostatním předmětům asi odletěly polygony na dovolenou. Vizuálně u mě Playboy: The Mansion absolutně neobstál, a to nejen kvůli hranatému poprsí drtivé většiny dam s plochým čenichem. Ono špatné grafické zpracování má i své malé plus – hru rozběhnete i na starších strojích.

Zato hudební doprovod, o nějž se stará luxusní hifi soupravou v Hugově obývacím pokoji, není vůbec k zahození. Vybere si z něj každý, je tu totiž vše od techna až po rock. A pak už jen můžete směle tancovat do rytmu, ať už před svým monitorem nebo jen virtuálně se sličnými playmate.

Nejvíce mě však iritoval překypující stereotyp. Asi po čtyřech odehraných kolech jsem se začal u Playboy: The Mansion vyloženě nudit, neboť mě nedokázal už ničím překvapit. Jednalo stále o to samé a pořád dokolečka. Uspořádat party, chvíli pokecat s tím, nabídnout mu rozhovor, chvíli zase s tamtím, nabídnout mu téma čísla, no a chvíli zase s tamtou a nabídnout jí titulní stránku. První mise jsou skutečně zábavné a napínavé, ostatní jsem hrál už jen ze zvědavosti, co bude dál. Došel jsem na konec a zjistil, že dál už není nic. Autoři jednoznačně nedotáhli zajímavou myšlenku do úspěšného finiše. Nepřipravili žádné větší oživení, ani novinky, které by vás poutaly ke hře i po absolvování úvodních misí.

S Julií na samotě u lesa

Černý králíček na bílém poli

Po zhlédnutí prvního traileru k Playboy: The Mansion jsem žasl nad krásou grafického zpracování. Bohužel už to bylo hodně dávno a za tu dobu se standardy posunuly. Grafické zpracování hry je, jak bych to řekl, takové nijaké. Zaručeně by mohlo být lepší a s The Sims 2 se nemůže ani zdaleka srovnávat.

Ani to moc nebolelo a už je tu závěrečné resumé. Rád bych zdůraznil, že Playboy: The Mansion není v žádném případě špatná hra. Bohužel tvář králíka s velkýma ušima hyzdí spousta chyb a i pod stylovou mašličkou se skrývá až přespříliš jednoduchý koncept, který nedokáže udržet pozornost hráče delší dobu. Kdyby si se vším autoři ve studiu ještě chvíli pohráli a hru více promysleli, jistě by obstáli více. Takto se jedná jen o mírný nadprůměr, který vás může, ale také nemusí zabavit.

VERDIKT

6,7

\+ Život ve stylu Playboye
Vedení časopisu
Množství známých hvězd
Zpočátku zábava

– Po pár kolech nemůže překvapit
Zaostávající technické zpracování
Zbabrané ovládání

Pár nedostatků dává dohromady neohrabaný celek, který po chvíli hraní přímo srší stereotypem. Přesto má cesta ve stopách slavného vydavatele něco do sebe.

KONKURENTI: The Sims 2 **9,0** | Singles **7,0** | The Partners **4,0**

UEFA Champions

FIFA 2005 v souboji s Pro Evolution Soccer 4 neuspěla. Podaří se to dalšímu fotbalu od EA?

Vhodné pro: Fotbalové antitalenty, kteří si rádi spraví chuť

Žánr Sportovní **Výrobce** EA Sports **Distribuce v ČR** EA Czech **Homepage** uefachampionsleaguegame.ea.com **Minimální konfigurace** Procesor 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB grafická karta, 800 MB na HDD **Lokalizace** Žádná **Cena** 1 499 Kč

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Nerozumí ničemu, ale myslí to upřímně

TAK JDE ČAS

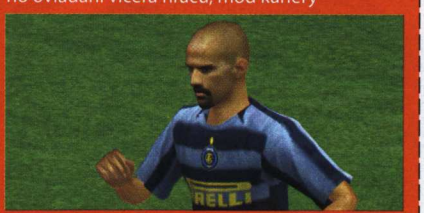
Posledních pět ročníků série FIFA – evoluce nebo revoluce?

FIFA 2001 – nepatrné kosmetické změny jako stíny tribun, žijící publikum s vlajkami, postranní rozhodčí

FIFA 2002 – přidána kvalifikace na MS 2002 a bonusy, změna systému přihrávek, možnost vytvoření vlastního hráče, týmu a ligy, absence tréninkového módu

FIFA 2003 – nový systém zahrávání přímých volných kopů, omezení taktiky, míč se odlepil od nohou, přepracované ovládání, lepší brankáři

FIFA 2004 – nejfotbalovější díl, přepracovaný systém hry, podivná střelba, možnost nepřímého ovládání vícera hráčů, mód kariéry



FIFA 2005 – celkové zlepšení hratelnosti

A je zde další fotbal. Podle tiskových zpráv zaručeně nejfotbalovější, hlavní protagonisté nejlepší, veškeré míče nejkulatější a aby toho nebylo málo, sítě u branek nejpružnější. Má cenu všem obligátním superlativům věřit? Bude UEFA Champions League stát za to, nebo jde opět o marnou snahu vytřískat peníze z další licence?

Nepravidelným přírůstkům do rodiny FIFA se nedá upřít snaha o originálnost, na druhou stranu ať už se jednalo o Euro, World Cup nebo aktuální Ligu mistrů, v žádném z nich nebylo, a předem říkám, že ani není, dostatečné množství inovací. Sáhnout do peněženky se vám zkrátka nevyplatí a minimální časový odstup od posledního dílu FIFA je víc než znát.

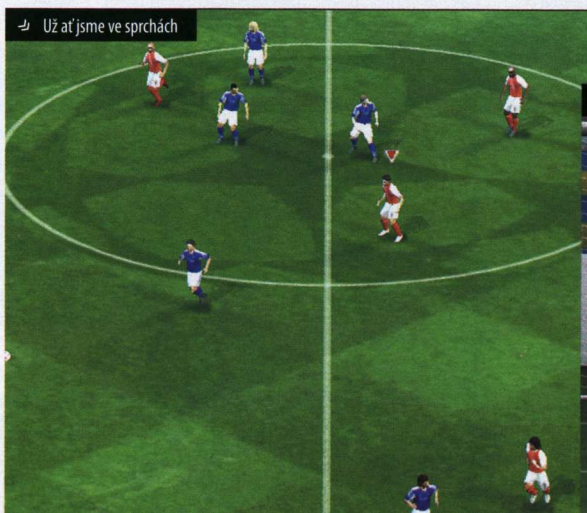
V první řadě Liga mistrů

Ač je to celé postaveno na hlavu, v UEFA Championship League 04/05 se zabýváte jen a pouze veleslavnou Ligou mistrů. Proč se autoři uchýlili k tomuto kroku, když v nedávné FIFA 2005 jsme si manažera a trenéra týmu v jedné osobě. Stačí jen ukázat na tým, se kterým se budete snažit vyhrát prestižní soutěž, a můžete začít. Jako obvykle je u EA z čeho vybírat. K dispozici je 239 kádrů z anglické FA Premier League, německé Bundesligy, španělské Primera División, italské Serie A a francouzské Ligue 1. Česká liga pochopitelně chybí. Některé domácí kluby v čele se Spartou se však nacházejí ve výběru týmů ze zbytku světa, takže mnozí patrioti si přijdou na své.

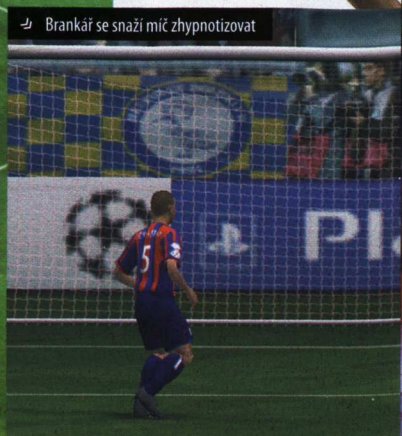
Jak už jsem se zmínil, sezóna není jen o hraní. Pravda, drtivou většinu hrací doby stále zabírá fotbal jako takový, nicméně pracovat budete muset i mimo zelené trávníky. Po celou dobu vám bude majitel klubu diktovat, co máte a co naopak nemáte dělat. Před každým zápasem se objeví stručná tabulka, kde je vypsán seznam požadavků. Mezi jinými se tam může objevit například – dej dva góly s různými hráči, neinkasuj ani jednu branku, Zidane musí být na hřišti nejméně jeden poločas nebo třeba vyzkoušej taktiku 5-4-3. Za splnění úkolů získáváte body, jež se pak automaticky vyměňují za různé bonusy (kupříkladu pohled z vlastních očí nebo plážový mód). Někdy se ale nedaří, takže se vám mohou body lehce odečíst. Třeba za nečekanou prohru či žluté karty. Když se „odečítání" bude opakovat častěji,

UEFA Championship League bohužel trpí jedním malinkým nešvarem – před půl rokem vyšla FIFA 2005 identickou soutěží mohli projít také, je mi záhadou. Že by zoufalý pokus přetrumfnout kvantitou nesporné kvality dosavadního fotbalového krále Pro Evolution Soccer 4? Ať už je pravda jakákoliv, pokusím se nebrat UEFA Champions League coby „doplněk" k FIFA 2005, nýbrž jako samostatné dílo.

Hlavní devizou hry je mód sezony. V něm si neodzkoušíte jen řemeslo fotbalových hráčů. Do nekonečného kolotoče se připlete i funkce



Už ať jsme ve sprchách

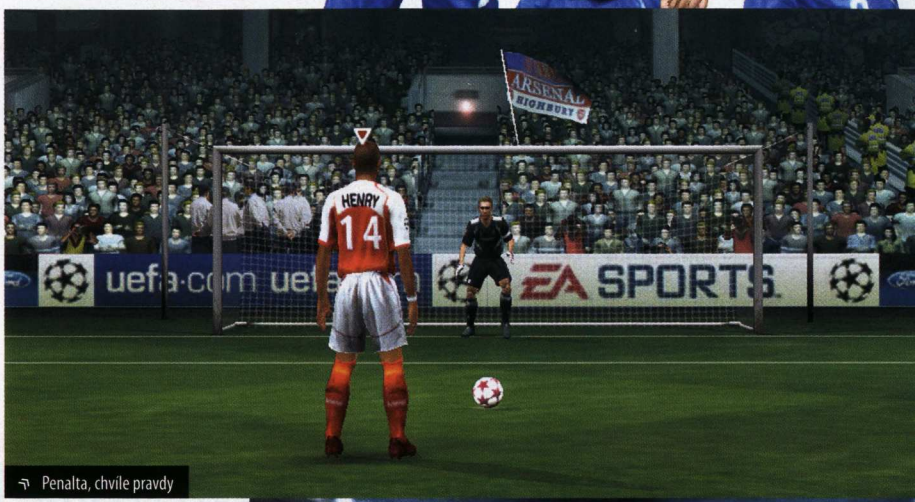


Brankář se snaží míč zhypnotizovat

League 04/05

než je zdrávo, vaše kariéra v klubu může velice brzy skončit.

Úkoly jsou různorodé a občas také trochu podivné. Hodně mě iritovaly časté příkazy k prodeji a nákupu hráčů. Zpočátku samozřejmě prodáváte slabší články, ovšem přijde doba, kdy musíte sáhnout i k oporám týmu. Vítězné kolečko s pohárem na úplném konci tedy ve většině případů běží od základu jiný kádr, než jste si na počátku vybrali. Hlavně, že má majitel radost.



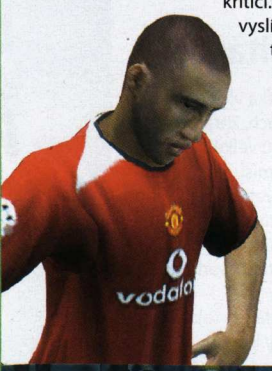
Penalta, chvíle pravdy

Zelená je tráva ...

Konečně jsem se dostal k tomu nejdůležitějšímu, a sice k hratelnosti: Nejnovější díl série FIFA mám stále docela v živé paměti. Na jednu stranu je to výhodou, neboť vím, v čem je po této stránce UEFA Champions League nová. Pro hodnocení Ligy mistrů je to však velký handicap, protože novinek je skutečně pramálo. A když se nějaká najde, většinou se jedná o mírný liftink již stokrát omílaného.

Například pohybová složka udělala malinký krůček vpřed. Hráči se na poli chovají opět o něco reálněji, avšak stále jsou některé pohyby křečovité. Obzvláště ve zpomalených záběrech je to patrné. Velice se mi líbí, jak se autoři snažili umocnit pocit, že fotbal sledujeme jakoby z televize. Časomíra, stav, oznámení gólu či střídání je nyní provedeno velice jednoduše a efektně. Největší vliv na mé vjemy však mělo pojetí záběrů jako ze širokoúhlé televize.

Nová UEFA se soustředí na drobnosti a dění na hřišti neovlivňující maličkosti. Po každém ze zápasu se z titulních stránek novin dozvídáte, co si o vás a vašem týmu myslí veřejnost a sportovní kritici. Obdobně lze vážnost situace vyslídit díky mimice samotného trenéra. Čas od času se totiž v levém horním rohu v průběhu zápasu objeví záběr, jak prožívá radost, třeba po vstřeleném gólu, či zachmuřený pohled a'la Brückner, když se nedaří. Vše se jeví jako nepodstatné detaily, působí ovšem velmi autenticky.



UEFA Champions League se navíc dobře také hraje. Vylepšeny byly systémy rohových kopů a ostatních standardních situací. I přesto lze nalézt klasický nešvar série FIFA, kdy z určitého místa můžete nasázet brankářům za záda nekonečné množství gólů. Když jsem si osvojil zvolenou obtížnost, dokázal jsem zkrátka ihned po první rozehrávce dovést míč až na dobře známé místo, vystřelit, dát gól a celou situaci ještě tak pětkrát zopakovat. Skoky mezi obtížnostmi jsou hodně nevyvážené, takže když zvolíte vyšší, nemusíte se také vůbec dostat na dohled soupeřova vápna.

A je tam, holka

Omáčka kolem

Kromě primární sezóny naleznete i jiné módy. Rychlá hra, trénink, turnaje či pohár UEFA snad ani nepotřebují další vysvětlování. O něco zajímavější jsou takzvané situace. Jejich kouzlo tkví v tom, že si můžete nastavit propriety zápasu, do nějž vstupujete. Tedy týmy, počáteční časomíru nebo stav. Ideální situace – deset minut před koncem utkání, finále Ligy mistrů, dva prestižní týmy na beznadějně vyprodaném stadionu, stav 2:1 ve prospěch soupeře, rozehrávka přímým kopem a teď se snažte! Zajímavý doplněk, byť rozhodně nikoli originální (podobnou vymožeností už disponovaly konkurenční série dříve).

Technickému zpracování není nutné vymezovat hodně prostoru, protože se jedná stále o tu samou písničku. A nutno dodat, že dosti ohranou. Pravda, grafika i zvuk jsou uspokojivé, nicméně za poslední dva, tři roky už jen nápadně přešlapují na tom samém místě. Zejména obličeje jednotlivých hráčů jako by byly tvořeny na běžícím pásu, tudíž jsou až na hvězdy větších kalibrů skoro stejné. To však nic nemění na tom, že se UEFA Champions League povedl. Jedná se o kvalitní fotbal, jenž přibližuje hru z trochu jiné „arkádovější" stránky. Bohužel trpí jedním malinkatým nešvarem – před půl rokem vyšla FIFA 2005.

VERDIKT

8,0

\+ Mód sezóny
Plnění úkolů
Fotbal nejen na hřišti

\− Téměř identické jako FIFA 2005
Místy zmatené pohyby
Datadisk za cenu plnohodnotného titulu

Kdyby nebylo jednoho nepodstatného elementu, a sice existence posledního ročníku FIFA, byl bych navýsost spokojen. Pozice Pro Evolution Soccer 4 ale i tak zůstala neohrožena.

KONKURENTI: FIFA 2005 **8,0** | Pro Evolution Soccer 4 **9,0** | FIFA 2004 **7,0**

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD 03/05

The Settlers: Heritage of Kings

Žánr Strategie **Výrobce** Blue Byte **Distributor** Playman **Homepage** www.thesettlers.com **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 1,2 GB na HDD, 32 MB grafická karta **Lokalizace** Žádná **Cena** 1 299 Kč

Roztomilí panáčci všech řemesel a dovedností se vrací na naše monitory. Tentokrát už ale nejsou tolik k sežrání

Říká vám něco slovo Settlers? Roku 1994, několik měsíců po vydání prvního dílu strategie Caesar, se na pultech obchodů objevila ještě originálnější a malebnější hra právě s tímto názvem. Na tehdejší dobu nádherná grafika plná stromoví a malých panáčků učarovala téměř každému. Mimo roztomilé detailní grafiky však Settlers zaujali zejména propracovaným ekonomickým modelem, který vyžadoval po hráči vytvoření fungujícího domácí hospodářství, dříve než vůbec mohl pomýšlet na nějakou vojenskou akci. Od té doby jsme se dočkali tří dalších dílů; některé byly lepší, zábavnější, jiné poněkud roztahanější, ale základ hry – ekonomická základna a povedené technické zpracování – se neměnil.

V čem tkví (nebo spíše tkvěl) úspěch Settlers? Odpověď je jednoduchá – panáčci, panáčci a zase panáčci! Nikdo nám už nevezme slastné pocity z pohledu na pracující vesničany, kterak sejí obilí, pracují na pile nebo v kovárně, z jejich nemotorného pohybu a z nekonečné zábavy plynoucí z nutnosti udržet celé státní hospodářství v chodu, která se série držela stejně, jako se jistý Standa Dolínek drží jednoho „svého hitu". Současnost je však poněkud jiná, pochmurná. Heritage of Kings není tím, na co jsme byli zvyklí. Už to vlastně ani nejsou Settlers…

Heritage of Kings není tím, na co jsme byli zvyklí. Už to vlastně ani nejsou Settlers

Jsou to Settlers, nebo ne?

Otázka je jasně daná, chybí jí jen přímá odpověď. Dá se k ní vyjádřit stejně, jako to udělal Samuel L. Jackson ve filmu Pulp Fiction. Heritage of Kings „není hra na stejným hřišti. Není to ani stejná liga, je to úplně jinej sport." Ať se nám to líbí či nikoli, je to pravda. To, kvůli čemu jsme minulé díly milovali, zde najednou není. Myslím, že nejeden fanoušek série si Settlers oblíbil z důvodu skvělé hratelnosti, zábavnosti a především díky jejich roztomilému a neopakovatelnému nádechu.

Vše zmíněné se z Heritage of Kings vytratilo. Základním principem hry je nově přijít, postavit, vyzbrojit, bojovat a vyhrát. O městečko samotné se sice staráte, budete si však připadat jako v Red Alert a ne jako v Settlerech. Koncept Heritage of Kings je zkrátka zcela jiný, než jsme byli zvyklí, což je veliká škoda. Settlers jsou a vždy byli natolik originálním kouskem, že jen zachováním staré formy (a jejím drobným nazdobením) by tvůrci stvořili skvělý a silně tradiční výsledek.

Do boje, kapitáne!

Noví Settlers jsou zkrátka víc než z poloviny o boji, válkách, zbraních. Boje nejenže obsáhnou velkou část kampaně a „skirmish" misí, ale budete jim muset přizpůsobovat i chod celého městečka. Těžba železa a síry se tedy stává prvořadá záležitost a kasárna budou plná kapitánů, verbujících nové vojáky.

Nedá se však říci, že by hra Heritage of Kings byla

ZABIJÁK JMÉNEM 3D GRAFIKA

3D grafika je prý mor strategií. Je tomu skutečně tak? V případě Settlers rozhodně ano, ale potvrzuje výjimka pravidlo? Podobně nešťastným způsobem se 3D zpracování dotklo i výborné strategie Children of The Nile – starý engine Caesara a Pharaona byl v mnohém pohlednější a přehlednější.

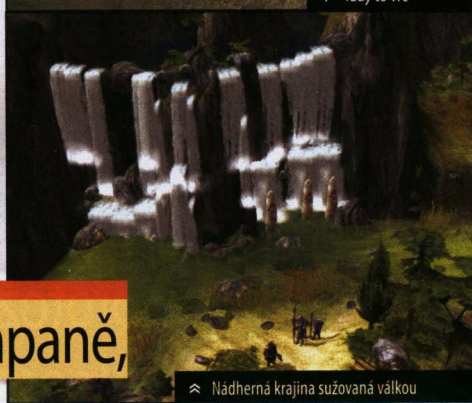
Pracky nahoru!

Vhodné pro: Neznalé předchozích dílů. Ostatní trpí!

špatná od hlavy až k patě. Spíše naopak. Je to zábavný titul, jen je jiný, nejsou to ti praví Settlers. Kromě silného příběhu bychom mohli najít i další světlé stránky. Například postavy bájných hrdinů. Hrdinové tvoří základ kampaně a bez nich se v podstatě neobejdete. Každý umí nějaký ten psí kousek. Jeden hází bomby, jiný je neviditelný, další uzdraví zraněné jednotky. Nejvíc mi padl do oka sympaťák Erec. Hned první hrdina z celé kampaně, který je vybaven věrným bystrozrakým ptačím přítelem. Sokol, který kolem Ereca neustále poletuje, má totiž jednu výhodu – vidí tam, kam jiní vidět nemohou.

Lidiček se však dotkla také jiná zásadní věc, kterou je kompletní změna grafického enginu z 2D na 3D. Nejeden fanoušek Settlerů trpěl jen při pomyšlení na podobnou změnu. A s politováním se k těmto 3D skeptikům musím přidat. Terén je sice trojrozměrný a podkresluje propracovanou grafiku Heritage of Kings (například efekt zamlžené krajiny, nebo vlnící se koruny stromů), ale kvůli 3D „vylepšení" se ze hry kompletně vytratil ten roztomilý design vesniček a obyvatel, který jsme si z předchozích dílů tolik zamilovali. Pro mnohé tak Settlers II a III zůstanou číslem jedna.

Tady to vře


Nádherná krajina sužovaná válkou

Boje nejenže obsáhnou velkou část kampaně, ale budete jim muset přizpůsobovat i chod celého městečka

Alan Jarrar, zahraniční dopisovatel
Milovník Stingovy hudby živořící v bunkrech al-Kajda

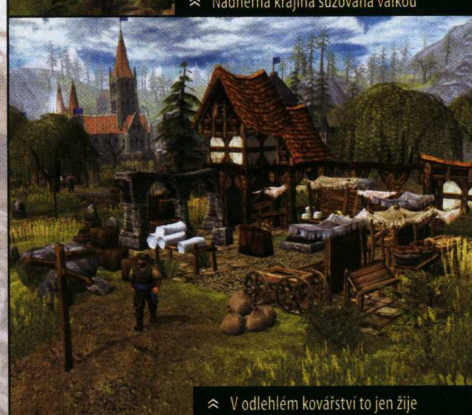
Nebudeme si nic nalhávat, Settlers jsou zkrátka legendou. Hra, která přinesla něco nového a až nebezpečně zábavného, se ze světa jen tak nevytratí. Heritage of Kings je však něčím zcela jiným, nese se v naprosto odlišném duchu a nebojím se říci, že to jediné, co pojí HoK s předešlými Settlery, je název. I přes velké množství změn a upuštění od starého dobrého konceptu stavby vesničky s jejími obyvateli je však Settlers: Heritage of Kings dobrou zábavou do nepohody. Zklamáni tak budou pouze fanoušci série.

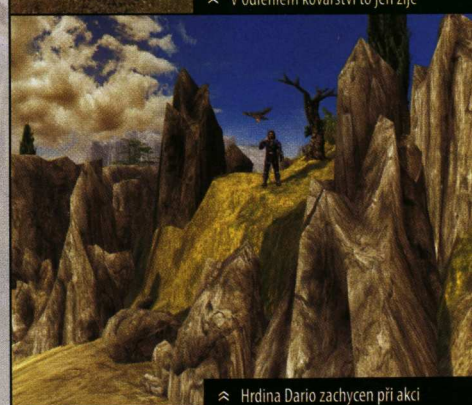
Zpracování, které doprovází boje a vše, co je s nimi spjato, je opravdu precizní. Například systém ovládání v bojích je koncertní záležitostí a vychutnáte si jej do poslední mise. Ovládání je jednoduché a přímočaré, což je velká výhoda.

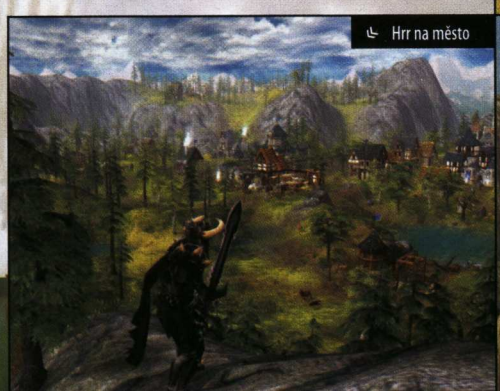
Lidé z vísky

Věnujme se teď malinko lidem. Celkově se zdá, že lidiček jako takových v Heritage of Kings ubylo. Pryč jsou doby, kdy jsme jezdili po mapách sem a tam jen proto, abychom je všechny viděli při práci, nebo jen abychom si prohlédli celé krásné město. Oko hráče náročného na efekty dozajista pohladí střídání počasí a několika ročních dob. A co víc, na místním obyvatelstvu se vše detailně projevuje! V létě jsou všichni vesničané zdatní, rychlí a čilí jako ptáčci. Jakmile se však přiblíží období zimy a s ní i s. Martin s první sněhovou pokrývkou, nálada malinko poklesne a obyvatelé vaší osady začnou být pomalí, těžkopádní a líní cokoliv dělat.

V souvislosti s vašimi osadníky pánům z Blue Byte unikla jedna zásadní chybička ve hře, která vás hodně potrápí. Když totiž některým obyvatelům dojde jídlo, hra vám to dá okamžitě najevo různými upozorně-


V odlehlém kovářství to jen žije


Hrdina Dario zachycen při akci


Hrr na město

Obyčejní osadníci, a jací to jsou architekti!

VERDIKT

7,4

+ Systém bitev
+ Ovládání
+ Efekty počasí

− Nejsou to tak docela Settlers
− Posun k žánru RTS – příliš mnoho bitev
− HoK již není tradiční roztomilou podívanou

Nový díl Settlers upustil od zažitých tradic. V tom tkví jeho síla i slabost.

KONKURENTI: Northland 7,5 | Children of The Nile 8,5 | Nemesis of The Roman Empire 8,0

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD 02/05

Everquest 2

Bydlet, žít, pracovat, stavět, bojovat, stát se hrdinou? Seznamte se s Everquestem 2

Žánr MMORPG **Výrobce Sony** Online Entertainment **Distributor v ČR** Playman **Homepage** everquest2.station.sony.com **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 512 MB RAM, 64MB 3D grafická karta, 4 GB na HDD **Lokalizace** Manuál **Cena** 1 599 Kč **Měsíční poplatky** 299 Kč (běžně 15 dolarů)

Vhodné pro: Ty, kdo touží prožít náhradní virtuální život

Prožít svůj život v počítačové hře. Právě to nám už podruhé nabízí Everquest, jeden z praotců a pramatek moderních online her. Na první pohled se přitom neliší od konkurence. 15 připravených ras, dvě přesvědčení, bezpočet různých vzhledů a čtyři povolání. Ale zdání klame.

Opravdu žít, protože jednou z hlavních výhod Everquestu 2 je naprostá volnost ve veškerém počínání

Hrdinové ve chvílích odpočinku

Zatímco většina MMORPG se zřídkakdy odpoutává od bojové stránky, Everquest nabízí víc než jen stovky questů, tisíce brlohů a milióny nepřátel. I pacifisté najdou ve hře své uplatnění. Klidně můžete žít poklidný život řemeslníka. Opravdu žít, protože jednou z hlavních výhod Everquestu 2 je naprostá volnost ve veškerém počínání. Jedním ze směrů vašeho online života je řemeslná výroba. Zpočátku je sice tvorba předmětů spíše za trest – dlouho trvá a výsledky jsou slabé – časem se ale stává zábavnou.

Ve hře totiž nestačí jen kliknout a počkat, až se daný předmět vyrobí. Mohou se totiž objevit různé problémy. Můžete například špatně změřit obyčejnou desku a právě v tomto okamžiku se hodí schopnost měření, která má tři stupně, přesně podle vaší řemeslné úrovně. Schopností je ve hře rovných 27, o složitosti každého výrobního procesu tudíž nemusí být pochyb.

Výsledky však jednoznačně stojí za snahu a strávený čas. Kdo by nechtěl nosit helmu, u které v popisu stojí, že si ji sám vyrobil. Navíc i řemeslníci se dělí do profesí a tak doslova a do písmene platí zažité pravidlo – ten umí to a ten zas tohle a všichni dohromady se sejdou na trhu, nebo v jeskyni.

V téhle chvíli vylétla hůl z ruky a hrdina se knockoutoval

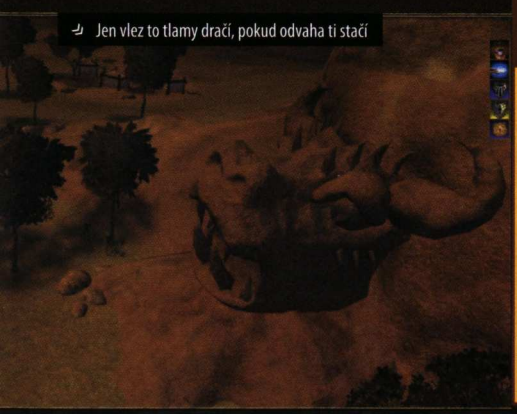
Zemřelo mi zvířátko

Hrdinové v boji

Základem úspěchu ve světě Norrath je spolupráce. Sice jsou mnohé věci, které zvládnete sami, ale komu by se chtělo lovit o samotě, když kolem jsou tisícovky hráčů, se kterými se dá mluvit. A nejen mluvit. Není rychlejšího způsobu, jak rychle zdokonalit postavu, než bojovat ve skupinách. Hra sama k tomu přímo vyzývá, mnohé úkoly ani o samotě splnit nejdou.

Ať už bojujete sami, nebo ve skupině, vždy vám přijde vhod zajímavá možnost hrdinských příležitostí. To je další ze způsobů, jak autoři nenápadně tlačí hráče ke spolupráci, dlouhodobým partám a navazování kontaktů. Hrdinskou příležitost může vyvolat

Jen vlez to tlamy dračí, pokud odvaha ti stačí



Souboj titánů – Everquest 2 vs. World of Warcraft

Dvě čísla Doupěte, dvě vynikající MMORPG, dvě podobná hodnocení. Která onlina hra je tedy lepší? Každá je jiná, Everquest je spíše klasické RPG. Komunikace, oblečení, bydlení, všechno se spíše podobá skutečnému životu než hře. World of Warcraft je téměř čistokrevnou RPG akcí. Vše je podřízeno boji.

Everquest 2

\+ Volnost, možnost výběru, komplexnost, život postavy, nutnost stálých kontaktů, komunikace s okolím, trvanlivost, „reálná" fantasy grafika, stálá podpora, perky

– Pokud nemůžete hrát, ostatní utečou a je to problém, krvavé HW nároky, ne tak známý svět, absence PvP (boj hráčů)

World of Warcraft

\+ Akčnost, jednoduchost, přímočarost, adrenalin (obdoba many u válečníků), důvěrně známý Azeroth, NPC typu peasant („Work?"), nemusíte být s nikým sehraní, PvP (boj hráčů), talenty

– těžké cílování v soubojích, jednoduchost pomocných profesí, mnoho podobných postav kvůli počtu povolání

Stará zdechlina, už z ní roste tráva

Máš strach, co?

A ptáček přišel o zobáček

A je to úplně všude!

libovolný hráč zvláštní schopností své postavy a potom je na všech členech skupiny, zda se jí zhostí. Pokud chtějí, musejí v přesném pořadí použít různé druhy schopností. Odměnou jim bude mohutný konečný efekt, kupříkladu obrovská magická bouře nad hlavami nepřátel.

JAK PLATIT V KORUNÁCH

Pokud chcete platit v korunách, stačí využít nabídky distributora Playman, který nabízí za výhodnou cenu 299,- Kč herní karty na 30 dní. Stačí napsat na mail everquest@playman.cz a můžete si je objednat. V tuto chvíli jsou dotovány, cena může časem stoupnout.

Hrdinové sobě, ale ne proti sobě

Úkoly a jejich plnění tvoří důležitou část hry, ale každá mise jednou skončí a i hrdina potřebuje někam složit hlavu. Můžete bydlet v malém hostinském pokoji, ale pokud toužíte po tom vyniknout, pořídíte si mohutné sídlo a vybavíte jej tím nejlepším nábytkem.

Bohužel (nebo možná naštěstí) se jedná také o jediný způsob poměřování se s ostatními. Everquest 2 totiž zatím postrádá bitvy mezi samotnými hráči. Hra je pojata spíše jako boj s nepřátelským okolím, i když možnost budoucího upgradu v tomto směru hraničí takřka s jistotou.

V obou městech totiž mezi různými monumenty naleznete i (zatím) zavřenou arénu.

Vůbec celá hra se průběžně vyvíjí, autoři denně přidávají nové a nové možnosti, opravují chyby a pilují. I když se objeví nějaký problém, velmi rychle jej vyřeší. Stačí si jen postěžovat a často hned po pár dnech vidíte změnu k lepšímu.

Hrdinové nové doby

Everquest 2 je jedním slovem volnost. Můžete se celé dny jen tak toulat městy, obdivovat monumenty, kochat se uličkami a tajnými zákoutími. Nebo vyrazit do přírody, buď po vlastních, nebo majetnější na koni. Můžete vyrazit sami na lov, nebo si obstarat kamarády a bojovat s nimi. Máte možnost přijmout stovky questů a úkolů, které vás zavedou na různé cesty a protnou vaše osudy se stovkami rozmanitých nepřátel. Všude to žije, dokonce i na hřbitovech, kde se hromadí kostlivci a podobná verbež. Kdo se rád baví s lidmi a miluje volnost, pro toho je Everquest 2 dokonalá volba.

Tohle je generální štáb

RASY

Ve světě Norrath se vyskytuje celkem šestnáct hratelných ras. Až na žabí národ jsou všechny přístupné hned od začátku, pouze hráči, kteří splní několik obtížných úkolů, smí za žabáky hrát.

Rasy se dají rozdělit podle přesvědčení na neutrální (mohou mít obě), dobré a zlé. Mezi neutrálními narazíte na barbary, Erudity (jakási obdoba džinů), gnómy, půl elfy, Kerra (kočkolidi) a nesmí chybět lidé. Na stranu dobra se přiřadili trpaslíci, hobiti, lesní elfové a jejich kolegové vznešení elfové. Postavy na straně dobra pak samozřejmě jen těžko najdete mezi rasami jako jsou temní elfové, iskar (ještěří národ), obři, ratong (krysáci) a trolové. Jistá možnost, jak změnit přesvědčení, však ve hře přesto existuje. Stačí zradit svoje domovské město v sérii velmi obtížných úkolů a získat azyl ve městě druhém.

VERDIKT

9,0

Plus:
- VNávykovost
- Technické zpracování
- Jednoduchost a komplexnost
- Absolutní volnost

Mínus:
- HW náročnost
- Američtí teenageři
- Žraloci na souši a podobné drobnosti

Říkat něco znalcům MMORPG nemá cenu, ti už dávno hrají. Ostatní mohou Everquest 2 zkusit, pokud nechtějí dát přednost akčnějšímu World of Warcraft.

KONKURENTI: Everquest **Nehodnoceno** | World of Warcraft **9,3** | Ragnarok Online **Nehodnoceno**

VYPALUJTE DVD
NA MECHANICE OD ČASOPISU DOUPĚ

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

NEJLEVNĚJŠÍ
HERNÍ MAGAZÍN
PRO PC + KONZOLE

NEJVÝHODNĚJŠÍ PŘEDPLATNÉ
100 stran + 9 GB DVD = 64 Kč
(cena jednoho čísla v rámci předplatného)

KE KAŽDÉMU ČÍSLU 9 GB DVD

POKAŽDÉ NEJMÉNĚ 100 STRAN

každý měsíc až do vaší schránky!

Roční předplatné jen za 699 Kč (969 Sk)!

Zašijte se s námi do herního Doupěte! Předplaťte si časopis Doupě!

Ušetříte až 170 Kč (186 Sk) oproti nákupu na stánku!

Dostanete časopis až do vaší schránky!

Nepromeškáte ani o jedno číslo, ani jeden gigabajt!

Roční předplatné zahrnuje 11x časopis Doupě, 11x 9 GB DVD

Chcete si hraní opravdu užívat? Chcete být in? V každém čísle najdete na **nejméně 100 stranách to nejlepší pro hráče** na PC i konzolách, **tuny zasvěcených testů,** recenzí a návodů, pravidelné rubriky, jako DUEL - počítačové hry v souboji s realitou, PAVLAČ - pikantnosti z herního světa, NAOSTRO - unikátní rubrika, v níž můžete vyzpovídat české herní celebrity, HRÁČŮV RÁDCE - pomocník při výběru počítačových her, WOW - zážitek měsíce, rubrika, která hráči osvětlí, jaké je to vžít se do hry. **Vždy 9 GB DVD** s aktuálním výběrem všech nejnovějších herních materiálů – DEMA, VIDEA, TRAILERY, SCREENSHOTY, PATCHE a další! **Několikrát ročně ZDARMA PLNÁ HRA.**

Předplatné časopisu Doupě si nyní můžete objednat i ve variantě bez DVD za 249 Kč.
Ušetříte tak 70 Kč oproti nákupu na stánku.

Roční předplatné Doupě bez DVD obsahuje 11x časopis Doupě

DVD vypalovačka za 1300 Kč!

Chcete si konečně sami vypalovat hry, filmy nebo data na DVD? Jen s předplatným časopisu Doupě získáte DVD vypalovačku Samsung za super cenu!

(2110 Kč)

+

(699 Kč)

= **1999 Kč**

~~**(2809 Kč)**~~

Co získáte:

Předplatné Doupě s DVD za 699 Kč
11 x časopis Doupě, 11 x 9GB DVD

DVDRW za 1300 Kč (běžná cena ~~2110 Kč~~)
DVDRW Samsung TS-H552B/WBHH DL/16x/bílá/bulk+SW/IDE

DVDRW Samsung z akce vám zašleme na vámi uvedenou adresu do 15 pracovních dnů od úhrady částky 1999 Kč. Computer Press Media, a.s. si vyhrazuje právo při vyčerpání zásob nahradit popsaný DVDRW Samsung jiným zbožím v odpovídající hodnotě.

Jak objednat předplatné časopisu Doupě:

1. Na internetu: Na adrese http://casopisy.cpress.cz naleznete přehledný formulář pro objednání. Zaplatit můžete složenkou, převodem z účtu, bezpečně kreditní kartou, on-line prostřednictvím eBanky nebo dokonce z menu svého mobilního telefonu

2. Textovou zprávou SMS: Pošlete textovou zprávu na číslo 777 071 321. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 699 Kč slovo NDO, pro předplatné bez DVD za 249 Kč slovo EKODO, pro předplatné + DVDRW Samsung za 1999 Kč slovo RWDO) a vykřičník, přidejte své jméno, příjmení a adresu. Příklad: RWDO! Jan Cerny, Modra 12, 120 00, Praha 2. Zašleme vám doklad pro zaplacení.

3. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.

4. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

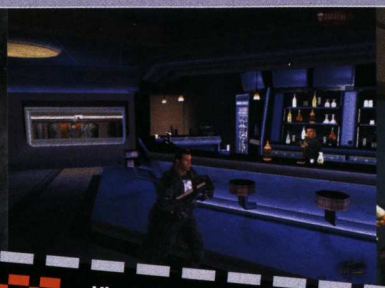
Roční předplatné je na 12 měsíců od data platby. Všechny ceny jsou uvedeny včetně DPH.

The Punisher

Kožený kabát a výraz jako při vyšetření tělních dutin. Max Payne? Ne, to si jen jeho vizáž propůjčil komiksový Punisher

Žánr Akční **Výrobce** Volition, Inc. **Distribuce v ČR** CD Projekt **Homepage** www.thq.com/punisher
Minimální konfigurace Procesor 1 GHz, 128 MB RAM **Lokalizace** Není známo **Cena** Není známa

Každá doba je poplatná jinému fenoménu. Není to tak dávno, kdy jsme se ve vlně kupónové privatizace nevědomě skládali na soukromé loďstvo Viktora Koženého, nyní se zase do módy přiřítily komiksy a jejich filmové adaptace. Přestože na stříbrných plátnech se jim víceméně daří, osud herních zpracování lze přirovnat k životnosti řadového komiksového záporáka – letmý kontakt a vymazání z tváře světa. Herní Punisher je v tomto ohledu výjimkou, ovšem nijak výraznou. Ačkoliv si nedělá nároky na vyšší příčky, překonává o píď katastrofický film a stává se nenáročnou zábavou na několik odpolední.



Vhodné pro: Ty, kteří mačkají spoušť dříve než řeknou "Dva rohlíky, prosím."

Paluba lodi. Jako v Metal Gear Solid, nemyslíte?

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok

Nezvaný mstitel s brokovnicí

"Střežte se spadnout do chaosu New Yorku, není tam nikdo, kdo by vás chytil," říká Frank Castle alias Punisher, pokřivená entita, jehož nevinná rodina padla za oběť pouličním válkám gangsterů. Castle se vydává na křížovou pouť ulicemi města, na jejímž konci stojí vymazání slova kriminálník ze slovníku, jelikož již nezbude nikdo, koho by definovalo. Autorům se podařilo poměrně věrně přenést atmosféru drsného komiksu na obrazovky počítačů. Nesmlouvavý zabiják plení řady jednoho gangu za druhým a z tváře mu ani na okamžik nezmizí tvrďácký škleb. A zrovna o tom Punisher je, neskrývanou a zbytečně nekomplikovanou brutalitou boduje na stránkách komiksu. Herní podoba se ovšem scvrkla na sled mnoha samostatných úrovní, které mezi sebou pojí pouze plytký náznak příběhu a jejichž náplň je věrná primitivnosti Molotovova koktejlu. Tvůrci sice zvolili zajímavý retrospektivní styl vyprávění (inspirace z Max Payne?), ale pár enginových animací mezi úrovněmi na striktní linearitě nic nezmění.

„Řeznický mód" zpomalí čas a postupně regeneruje zdraví

Před vchodem do zoo. Ještě by chtěli vstupné.

Ne náhodu padlo jméno Maxe Payna. Punisher nepřipomíná svého kolegu, který je mimochodem také bývalým policistou, pouze plandavým koženým kabátem (ten ale musí při plížení nepříjemně vrzat!). Herní model jako by z oka vypadl produktu finských Remedy. Po zuby ozbrojený Punisher čistí jednu místnost za druhou s účinností metařského vozu a je zde dokonce i parafráze na payneovský Bullet Time. "Řeznický mód" zpomalí čas a postupně regeneruje zdraví, na druhou stranu však zbarví vidění do zoufale nepřehledné, delirické modři, přičemž zabíjet lze pak jen kudlou nablízko. Použití módu je tak pouze otázkou krizových chvil, kdy je hráčovo zdraví na krajíčku. I to se v nebezpečných momentech automaticky regeneruje na dostatečnou hodnotu, aby hráč vydržel řádku dalších zásahů.

Tam, kde Max Payne bodoval inteligentní výpravou a svižnou akcí, Punisher představuje účelově řešené úrovně a zmatené ovládání. Z průměru vytahuje hru zejména smysl autorů pro černý humor. Pokud Punisher dříve nestiskne spoušť, vyslechne například dvojici italských

Dotkni se toho tlačítka a... Pozdě

Zakuklenec brzy lehne pod ostřím stopu dlouhého nože

Představení na počest mrtvého

mafiánů odkojených Kmotrem, kteří předou na téma „jestli to Daredevil může nandat Sonnymu Corleonemu" a v zásobě mají další řadu podobných průpovídek.

Přestože jde Punisher většinou přímo k jádru věci, tedy malíčkem ke spoušti, občas indikuje charakteristická ikona nad hlavou nepřítele možnost výslechu. Ten je proveden formou minihry, kdy si můžeme vybrat, zda budeme paloucha škrtit, nebo mu provedeme masáž žaludku. Pohybem myši je pak nutné udržet hladinu adrenalinu nepřítele ve vymezeném intervalu a pokud se podaří, získá hráč informace například o skryté munici nebo rozmístění stráží. Tak či tak, vyslýchání zanedlouho omrzí.

Tak kam jsi schoval mou gumovou kachničku?!

Punisherova napomádovaná kštice

Design map je jednoduchý a ničím nebrzdí rozjetou akci. Herní lokace rozhodně neaspirují na cenu za vizuální hostinu roku, naopak textury někdy spíše připomínají pokus o abstraktní umění, v lepším případě kbelík rozlité barvy. Prostředí se však střídají tak rychle, že si v tomto ohledu na jakýkoliv stereotyp stěžovat nelze.

Na síti

Zavítejte na stránky www.doupe.cz, kde najdete další materiály – stačí do vyhledávání zadat ID článku uvedené v závorce.

Demoverze (109362)
Screenshoty ze hry (109397)
Herní trailer (107426)
Recenze Doupě.cz (109833)

Rusovlasé bojovnice s brokovnicí, to je Punisherův styl

Z průměru vytahuje hru zejména smysl autorů pro černý humor

Programátoři z Volition se pokusili vdechnout stovkám nepřátel život zajímavým způsobem a dílo se takřka zdařilo. Protivníci střídají úkryty, skáčí plavmé kotouly a pokud jim hráč vystřelí zbraň, bryskně zvedají ruce. To je ovšem pouhým zamáváním, neboť spustíme-li z nich zaměřovač, směle se chápou nejbližšího kvéru. Proč se vše povedlo jen téměř? Snaha o davovou koordinaci často vyústí ve zmatené pobíhání, kdy nepřítel skončí buď otočený zády za sloupem, nebo si to namíří nosem přímo k Punisherovým podrážkám.

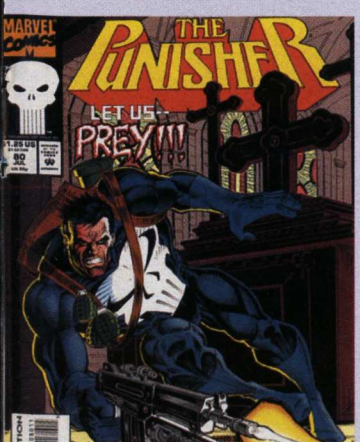
Herní fyzika je o poznání rozporuplnější. Některé láhve na policích se sice pod náporem kulek efektně rozprskávají, samotní nepřátelé se však klátí k zemi v pózách, nad jakými by nadskočil kdejaký ortoped.

Při letmém kontaktu odhaluje Punisher hromadu záporů, ovšem při delším soužití vyplývá na povrch celá řádka kladů. Kromě variability úrovní a vtipných scének jsem nezmínil širokou paletu zbraní viditelně se lišících účinkem, ani profesionální dabing v čele s temným hlasem filmového Punishera Thomase Janea. I hudební doprovod snoubící velkolepé vokály s charakteristickými komiksovými rytmy zasluhuje uznání. Komu by vadila nepřítomnost hry více hráčů, je pro něj přichystáno hned několik alternativních módů hry.

Punisher rozhodně není titulem pro každého, ovšem svou nenáročnou prezentací herního násilí jistě příznivce nalezne.

PAPÍROVÝ A FILMOVÝ PUNISHER

Punisher nepatří mezi komiksové hrdiny vzešlé z kousnutí radioaktivního hmyzu. Byl obyčejný polda, než mu sprostě vyvraždili rodinu a místo omluvy vystřelili pár dávek jeho směrem. Snad proto je charakter celého komiksu daleko vážnější než zbytek marvelovské produkce. Postava Punishera se objevila již v roce 1974 v jednom z dílů série Amazing Spiderman. Pravé renesance se tento mstitel dočkal až na přelomu století pod taktovkou Gartha Ennise a Steva Dillona. Prvnímu filmovému zpracování podlehl Punisher již roku 1989, ovšem béčko s Dolphem Lundgrenem v hlavní roli se dočkalo vlažného přijetí. Těžko posoudit, jak je tomu v případě loňské adaptace, jež se našim kinům vyhnula obloukem. Nicméně podle zahraničních kritiků se ani tento pokus nevyrovná komiksové předloze, která vyšla také u nás v produkci nakladatelství BBart.



VERDIKT

6,5

Nevázaná akce
Množství vtipných situací
Rozmanité prostředí

Ovládání chce cvik
Horší kopie Maxe Payna
Stereotypní hratelnost

S lepším technickým zpracováním a špetkou nových nápadů by byl Punisher zajímavou akcí se skvělým spádem. Takto zůstává jen zběsilá střelba po boku drsných hlášek Franka Castla.

KONKURENTI: Max Payne **9,0** | Max Payne 2 **9,3** | Manhunt **9,0**

Cops 2170:

The Power of Law

Vhodné pro: Tolerantní stratégy, kteří nedají na první dojem

Rotační kulomet, mozek naditý implantáty a po boku hláškující přerostlá krysa. Béčkové sci-fi? Ne, jen policejní oddělení budoucnosti

Rotační kulomet, mozek naditý implantáty a po boku hláškující přerostlá krysa.Béčkové sci-fi? Ne, jen policejní oddělení budoucnosti.

Policie neprožívá na obrazovkách počítačů renesanci. Bavil by snad někoho simulátor silniční hlídky a la Deer Hunter, baštění koblih v reálném čase nebo pořádání turn-based akcí Kryštof? V podání takového Sida Meiera jistě, ovšem Mist Land je poměrně mladým ruským studiem. Autoři jdou na věc od lesa a atraktivitu do své hry pumpují situováním do daleké budoucnosti, rovnou na povrch marťanské metropole. Koblihy střídají cyberimplantáty a čezety blednou před zbraněmi, které jako by někdo utrhl z věže tanku.

S tím by se hrál paintball!

Cops 2170 pohřbívají vizi Judge Dredda s jeho všemocným policejním zřízením. Strážci zákona jsou ještě bezmocnější než dnes a na ulicích zuří válka mezi mutanty a rozpínavým syndikátem. Do toho všeho se někdo rozhodl odsunout člověka na slepou evoluční větev a nahradit jej roboty. Ujímáme se kontroly nad čerstvou kadetkou Catherine, která pod velením nadřízeného Beyka (jak toto jméno souvisí se sexuální výkonností dotyčného, se nám nepodařilo zjistit) zahajuje svou životní kariéru.

Na úvod vás znechutíme!

Cops jsou tahovou strategií jako řemen se vším, co k tomu patří. Problém je, že se k onomu řemeni musí hráč tvrdě prokousat. Autoři zcela ignorovali dogma, že první nástup na scénu dělá největší dojem. Na počátku není zřejmé, zda se vůbec jedná o strategii nebo zkrachovalý pokus o RPG. Hráč prochází základnou, přibírá prvního člena do týmu a nechává se hypnotizovat průpovídkami desítek policistů opakujícími se s kadencí zaseknutého gramofonu. I první mise mate pobíháním od

Pokročilá technika destrukce

charakteru k charakteru, přičemž bojovou složku pohřbívá umělá inteligence hodná alkoholového opojení slabomyslného jedince. Naštěstí je pouze uměle inhibitována, aby se hráč seznámil se základními pravidly. Ostatně v Cops bychom těžko hledali nějaký tutoriál. Jsi inteligentní, hráči, uč se sám. Právě to v kontextu s nepovedeným úvodem spolehlivě odradí řadu hráčů.

Historka o ošklivém káčátku se naplní po několika hodinách. Příběh se omezí na rozhovory mezi misemi a první housle přebírá taktika. Systém akčních bodů a jejich použití k pohybu, střelbě (mířené, od boku, či dávce), nebo léčení je prověřen již od dob, kdy přistálo Ufo: Enemy Unknown. Vše je navíc rozumně vyváženo, obyčejné pistoli stačí k výstřelu pár pohybových bodů, kdežto těžký kulomet jich spořádá s přehledem většinu. Charaktery se průběžně vyvíjejí, a to hned v několika statistikách. Hráči může pod rukama vyrůst agilní hacker robotů, těžkopádný čistič nebo… kybernetická krysa.

Ukecaní hlodavci

Charaktery se k hráči přidávají jednak během příběhových intermezz mezi úrovněmi, jednak přímo v jejich průběhu. Bohužel některé postavy lze zcela minout. S tím tvůrci zjevně nepočítali, a chybí-li v předpokládaném týmu několik pomocníků, stane se hra proklatě obtížnou. Ani poměrně dlouhé nahrávání na spokojenosti nepřidá. To samotné charaktery jsou peprným kořením, zejména zmutovaná krysa Bik-14, na níž bůh (nebo genetický inženýr) vyplýtval celý kamión sarkasmu. Arzenál jejích hlášek typu „Beying rat sucks!" se jen tak neoposlouchá.

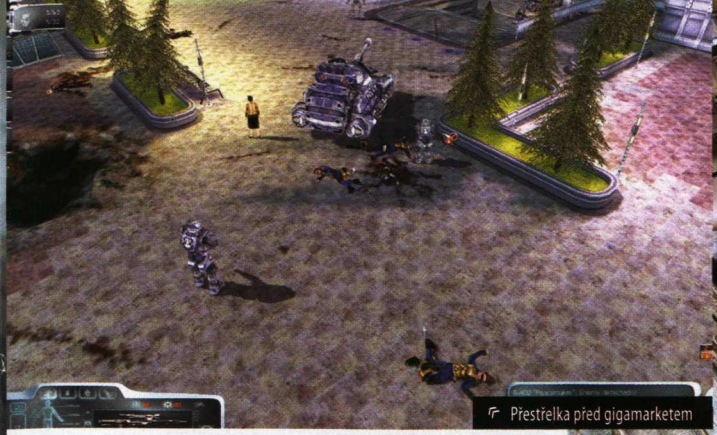
Taktická část velmi připomíná klasické tahovky z rodiny Ufo nebo Incubation. Volba zbraní má díky jejich rozdílným účinkům stěžejní význam, stejně jako postavení členů týmu, jejich vzájemné

Michael Stern, stálý spolupracovník Doupěte
Excentrický melancholik s religiózními sklony. Zkrátka cvok

INCUBATION: TIME IS RUNNING OUT

Nepřímé pokračování série Battle Isle od německých Blue Byte patří k tomu nejlepšímu na poli tahových strategií. Na rozdíl od předchozích dílů je patrná specializace na boj v menším měřítku – vesmírní mariňáci proti hmyzovitým zrůdám Scay'Ger. Dokonalá atmosféra a jednoduché principy vyústily v návykovou drogu. Co víc si přát, než na svou dobu pokrokovou grafiku, vynikající datadisk Wilderness Missions a poprsí kapitánky Rutherfordové.

Hra umožňuje přepnout do pohledu první osoby



Přestřelka před gigamarketem

Oddálený pohled připomíná spíše mapu

Žánr Tahová strategie **Výrobce** Mist Land **Distribuce v ČR** US Action **Homepage** www.polgame.com/eng/ **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM **Lokalizace** Žádná **Cena** 299 Kč

krytí apod. Najdeme zde i několik nedostatků. Především nelze postavu natočit kýženým směrem, což je v rozporu s možností nechat si zobrazit aktuální zorné pole charakteru. Rozporuplná je i pomoc počítačem řízených spolubojovníků, kteří

Propadák nebo nadprůměr

Po technické stránce se Cops řadí do průměru. Grafika ničím nevyniká, zároveň však plní svůj účel, stejně jako nevtíravá hudba. Několikrát zmíněná umělá inteligence se často nevyvaruje šablonovitých tahů, ovšem děkujme za ně! V několika obtížnějších misích jsou jedinou překážkou před ztrátou nervů. Naštěstí nepřítel neprovádí podobné schizofrenní eskapády jako spolubojovníci.

Cops 2170 rozhodně nejsou komerčním počinem. Ocení je zejména příznivci tahových strategií, kteří se nenechají zmást prvotními nedostatky a přivyknou neobvyklému stylu a zákonitostem hry. Kdyby autoři zapracovali na prezentaci, výpravě a celkové pompéznosti projektu, byl by výsledek o třídu lepší. Nyní jsou Cops poměrně dobrou hrou, která

Cops jsou tahovou strategií jako řemen, ovšem k onomu řemeni se musí hráč tvrdě prokousat

díky své inteligenci „jdu vpřed – ha, nepřítel, beru nohy na ramena – ne, teď jsem si to rozmyslel" většinou do několika tahů spolehlivě vytvoří krvavý koberec. Naopak potěší, když na okraji mapy zastaví obrněný tank, jenž obrátí převahu sil v hráčův prospěch. Když ho ovšem nalezne. Cops totiž postrádají jakýkoliv ukazatel směru. Schematická mapa je v kontextu s absencí kompasu nepoužitelná a orientace podle hvězd zůstává jen přáním.

však rychle zapadne. Ovšem za budgetovou cenu není co řešit.

Pod tlustou slupkou se skrývá pravověrná strategie s prvky RPG ze staré školy. Nedělá si naděje na vyšší příčky, ale ve své kategorii překvapí.

VERDIKT

6,5

⊕ V jádru kvalitní strategie
Spousta impresivních zbraní
Krysa Bik-14

⊖ Horší úvod
Vysoká obtížnost
Lowendový zjev

Slibovali nám originalitu. Dočkali jsme se jí, ale pouze prostřednictvím grafiky. A to ani zdaleka nestačí.

KONKURENTI: Gorky 17 **Nehodnoceno** | Fallout Tactics **8,0** | Incubation **Nehodnoceno**

POČÍTAČE ... NA PRÁCI i NA RELAX

www.GIGAMAX.cz Hladký běh dvou náročných aplikací najednou na PC GIGAMAX s procesory Intel® Pentium® 4 s HT technologií.

PC GIGAMAX Mach4 620 **cena bez DPH: 18 150 Kč** (21 598 vč. DPH)
Procesor Intel® Pentium®4 530J HT 3.0 GHz FSB 800, 512MB Dual DDR400, 80GB SATA HD ST, DVD±R/RW, FDD+ čtečka paměť.karet 7v1, PCI-Express GeForce 6600 128MB DDR DVI+HDTV, MB GIGABYTE chipset i915P, GLAN, zvuk.karta 7+1, 8× USB 2.0, 3× IEEE-1394, kláv.+ opt.myš, záruka 2 roky nebo za příplatek 476 Kč záruka 3 roky. K uvedené sestavě doporučujeme: MS Windows® XP Home (2 440 Kč) a **17" LCD panel Yüsmart 1280×1024, 16ms (6 890 Kč)**. Ceny vč. DPH.

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium, and Pentium III Xeon jsou obchodní známky nebo registrované obchodní známky společnosti Intel nebo jejich dceřinných společností ve Spojených státech a jiných zemích.

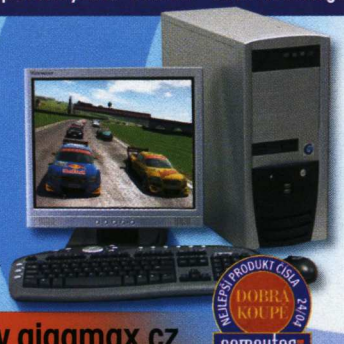


Foto PC je ilustrativní, změna cen vyhrazena.

On-line konfigurátor vč. sklad. dostupnosti, aktuální ceny a prodejce najdete na www.gigamax.cz

ELAP COMPUTER DISTRIBUTION

ELAP Brno, Řípská 5, 627 00, tel.: +420 548 427 711–5, e-mail: obchod.brno@elap.cz
ELAP Praha 10, Záběhlická 31/1230, tel.: +420 272 191 412–4, e-mail: obchod.praha@elap.cz
www.elap.cz, INFOLINKA: 800 555 055

Vítěz velkého srovnávacího testu 12-ti PC v časopise Computer č.24/2004 s oceněním „Dobrá koupě"!!!

Hearts of Iron 2

Změňte historii v jedné z nejdetailnějších strategií poslední doby, která vás přenese zpět na bojiště největšího válečného konfliktu. Možná i ve vaší hrudi bije železné srdce…

Žánr Strategie **Výrobce** Paradox Entertaiment **Vydavatel** Paradox Entertainment **Distributor v ČR** Zatím neznámý **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 28 MB RAM, 600 MB na HDD, 4MB grafická karta **Lokalizace** Ne **Cena** 1 499 Kč

Mozkové závity ještě pořádně nevychladly po dokončení prvního dílu (který se kvůli některým historickým nepřesnostem mj. dostal na seznam čínskými úřady zakázaných her) a dorazilo pokračování, jež co do složitosti a obtížnosti nijak nevybočuje z řady. Opět se tedy jedná o komplexní strategii z 2. světové války, kladoucí důraz i na politiku a ekonomii. Vzhledem k manuálu, čítajícímu hodně přes stovku stránek, bych se dokonce možná nestyděl použít ani termín „simulace". Hearts of Iron 2 je tedy skutečně určená pro všechny možné, jen ne pro začínající hráče a pravděpodobně dá vcelku slušně zabrat i pokročilým stratégům.

Co všechno od ní můžete čekat? V první řadě rozhodně ne oslňující grafiku. Ta je vyhrazena titulům jiným, zde vás po většinu času čekají výhradně 2D taktické mapy, grafy, tabulky, plánování vojenských tažení a úmorné přemýšlení nad taktikou.

Vzhledem k celkovému rozsahu a pojetí se rovněž i zjednodušily alespoň některé herní složky, jako ovládání letectva i námořních sil (nově více automatizované). Jinak se hra skutečně velmi blíží reálnému konfliktu, a hráč tak místy nebude vědět, kde přesně mu hlava stojí a pod kterou postel předtím založil instrukce. Naštěstí autoři moudře přidali také několik výukových misí navíc. I tak se ale předem připravte na pořádný nápor – jako příklad uvedu jen jeden z mnoha desítek jemných detailů, a to zásobování vašich armád, které potřebují především ropu a potraviny. Ty se k nim pochopitelně musí nějak dostávat, pokud možno plynule a bez přerušení (ostatně právě nedostatečný přísun životně důležitých surovin prohrál už nejednu bitvu). Zdánlivě jednoduchý problém, dokud se nerozhodnete řekněme pro cestu po moři. V tu chvíli zjistíte, že je ještě zapotřebí mít odpovídající počet přístavů, transportních lodí a samozřejmě i ozbrojeného doprovodu pro obranu před nepřátelskými útoky. Bude tedy snad lepší využít silnice, nebo dát přednost vzdušným trasám? Volba a řešení nastávajících problémů už je jen na vás.

Dále si musíte rovněž hlídat svůj průmysl, výrobu v továrnách, vývoj nových technologií, politiku, diplomacii, obchodování se spřátelenými státy… Především při prvních pokusech jsem měl dojem, že Hearts of Iron II byla primárně skutečně vytvořena právě pro válečné nadšence a hardcore stratégy, poněvadž problémy vyžadující řešení se na vás sypou doslova z každého koutku monitoru. Mám-li tedy odpovědět na otázku "jak se to celé vlastně hraje", nezbývá mi než napsat, že zpočátku relativně těžko. Pokud si ale na druhé straně vyhradíte několik hodin jen na prokousání se manuálem a posléze i tutoriálem, zjistíte, že tak hrozné to zase není, a odměnou vám bude bezpochyby jedna z nejpovedenějších válečných strategií současnosti i lákavá možnost pokusit se zvrátit výsledky řady velkých bitev 2. světové války. Neřekl bych, že se jedná o titul vyloženě obtížný, ale spíš je náročnější se do něj patřičně vžít. Jestli ale nemáte s tímto typem her žádné výraznější zkušenosti, dejte raději spíše ruce pryč – byly by to pro vás pravděpodobně vyhozené peníze.

Vhodné pro: Skalní stratégy a příznivce 2. světové války

Blitzkrieg v praxi

Jedno od Hearts of Iron 2 neočekávejte – oslňující grafiku

Takto vypadal první díl hry

VERDIKT

6,5

- ⊕ Rozsah a komplexnost hry
- ⊕ Malé nároky na HW
- ⊕ Čas potřebný k dokončení
- ⊖ Příliš složité pro začínající hráče
- ⊖ Poněkud chaotický a nepřehledný interface
- ⊖ Podobné prvnímu dílu

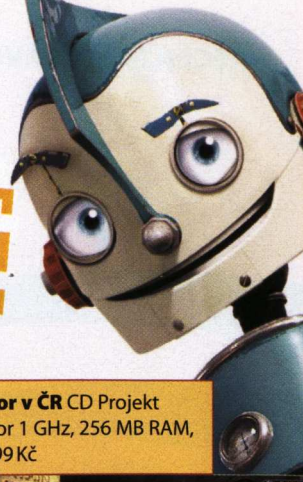
Ve své skupině vizuálně nenáročných titulů kvalitní a propracovaná strategie, kterou však poněkud sráží několik zbytečných chyb.

KONKURENTI: Hearts of Iron **5,5** | Steel Panthers **Nehodnoceno** | Europa Universalis 2 **7,1**

Jiří Černý, stálý spolupracovník Doupěte
Čtitel vědy, čínské kultury a Magic: The Gathering

Demoverzi najdete na DOUPĚ DVD 02/05

Robots



Vhodné pro: Všechny, kterým se líbil film

Osud světa robotů leží na vašich bedrech

Žánr Akční adventura **Výrobce** Eurocom Entertainment **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** www.robotsgame.com **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 1,5 GB na HDD, 64 MB grafická karta **Lokalizace** Kompletní **Cena** 599 Kč

Hry podle filmové předlohy? Až na výjimky směsice poloprofesionálních a nehratelných titulů, odpad, který většinou nemá proti konkurenci sebemenší šanci. Reklamní tituly se však na pultech obchodů objevují neustále a z nich často mizí rychlostí geparda. Ambice oslovit širší publikum mají Robots, kteří hráče seznámí s dějem stejnojmenného animovaného filmu.

Hrajete za postavičku Rodneyho, který se jako mladý vyjukaný robot čerstvě přistěhoval do velkého města, aby zde nastoupil do své první práce. Komplikace na sebe ale nenechají dlouho čekat. Hrdina se dozvídá o nekalých plánech tajemných sil, jejichž cílem je ovládnutí celého světa. A nebyla by to správná hra (film), pokud by Rodney informace přehlédl a nechal svět na pospas.

určité době rozhodně také dost nezáživné. Autoři naštěstí mysleli i na zadní vrátka a hru jednou za čas okořenili neobvyklou mezihrou. Samozřejmostí jsou desítky nejrůznějších plošinek, překážek a nepřátel, jejichž inteligence stoupá úměrně s každým novým levelem. Přílišné obtížnosti se ale bát nemusíte, Rodney vlastní poměrně slušný zbrojní arzenál, se kterým by zdolávání protivníků neměl být problém. Kromě základní ruční zbraně si brzy vyzkoušíte kouzlo metače matic nebo sílu magnetu, který nejednou použijete i při odstraňování překážek z cesty.

Příběh na originálnosti rozhodně moc nepobral

Ladislav Nosákovec, spolupracovník Doupěte
Fanoušek kvalitních her a dobré punkrockové hudby

Zkrátka a dobře, příběh na originalitě příliš nepobral. Robots se však hráče, zejména ty mladší, pokusí získat něčím jiným. Stejně jako u nedávno vydaných Úžasňáků, i zde hrají prim především zajímavá herní prostředí, spousty nepřátel a pochopitelně také hlavní postava samotná. Rodney začíná jako malý robotek, kterému k jeho růstu (inovaci) musíte sami pomoci. První úkoly jsou proto velmi jednoduché a slouží jako zábavný tutoriál, po jehož úspěšném splnění zůstáváte osamoceni v útrobách chaotického města. Tady už to není tak jednoduché a na řadu konečně přichází práce.

Úkoly na nápaditosti příliš nepobraly a skládají se pouze z hledání nejrůznějších součástek pro vaše přátele či nadřízené. To je sice hezké, ale po

Putování hlavního hrdiny se nakonec protáhne do více jak desítky misí, což rozhodně není špatné. Úspěšné plnění úkolů vám totiž často zabere klidně i půlhodinku, a pokud vše pěkně sečteme, dostaneme celkovou herní dobu až ke slušným deseti hodinám. Zábava navíc po celou dobu zůstává na vysoké úrovni a publikum kolem devíti let bez zaváhání pohltí. Pro hráče mladšího věku je titul možná až příliš obtížný, pro ty starší zase triviální. Vyberte si…

Věrný přítel Wonderbot

Graficky jsou na tom Robots poměrně dobře a za své příjemné zpracování se nemusí ani v nejmenším stydět. Přesto si neodpustím srovnání s herními Úžasňáky, kde je vizuální stránka přece jen o ždibec lepší. Vedle perfektní hudby a bezchybných zvuků je tak největším technickým nedostatkem zpracování kamery, která je vysloveně nedomyšlená a já osobně jsem s ní měl problémy po celou dobu hraní. Někdy se to holt nepovede. Robots je ale i přes vyjmenované nedostatky příjemně hratelnou arkádou. Víc však nečekejte.

FILMOVÁ PŘEDLOHA

Jako předloha pro herní zpracovaní Robots posloužil stejnojmenný trhák z dílen studia Blue Sky (Doba ledová), který se pokusí zaútočit na nejvyšší příčky animovaného filmu. Zda se mu to podaří, zůstává i dnes zahaleno rouškou tajemství – jisté však je, že film režiséra Chrise Wedge se v ČR dočká premiéry už 17. března letošního roku.

Jen nespadnout!

Ve světě robotů existuje spousta obchodů

VERDIKT

6,4

Kompletní lokalizace
Zábavné mezihry
Grafika, hudba, zvuky
Zajímavá herní prostředí

Zpracování kamery
Nenápadité úkoly

Zajímavá dětská hra se slušným příběhem. Nic víc, nic míň.

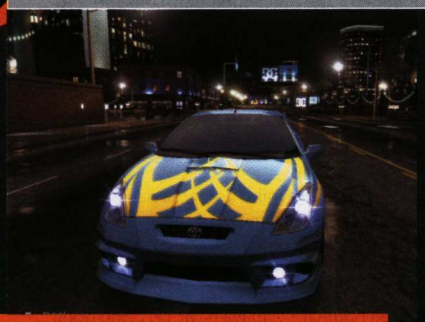
KONKURENTI: Úžasňákovi **7,8** | Hledá se Nemo **8,5** | Medvědí bratři **7,0**

Street Racing Syndicate

Japonská odpověď na Need for Speed Underground 2 zůstává ve stínu svého velkého vzoru a konkurenta

Žánr Pouliční závody **Výrobce** Eutechnyx/Namco **Distributor v ČR** Není **Homepage** srs.namco.com **Minimální konfigurace** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D grafická karta, 2 GB na HDD **Lokalizace** Žádná **Cena** Není známa

Říká se, že nejrychleji rozvíjející žánr představují akční hry. Ne že by to nebyla pravda, ale stejně rostoucímu zájmu se těší také specifická kategorie závodních her, které nás netradičně oslovují z obyčejných ulic moderních měst. Řeč je o pouličních závodech, jejichž popularita nezná mezí. Po Need for Speed Undeground 2, korunovaném králi žánru, přichází ambiciózní odpověď japonského Namca a vývojem pověřeného studia Eutechnyx. Na konzolích si Street Racing Syndicate vydobyl pozici solidního titulu a na počítačích hodlal zaútočit na neotřesitelnou pozici svého konkurenta. Jak to však bývá, zůstalo u skromného přání.



Síla hry a to, čím vystupuje z průměru, je tuning vozu

Ulice hrůzy

Street Racing Syndicate se nepokouší být arkádovou simulací pouličních závodů, ale vnáší do žánru prvky realismu. Cituji přitom samotné tvůrce. A jak to tak bývá – teď již autory necituji – právě v oblasti své „výjimečnosti" hra nekompromisně naráží. Označit Street Racing Syndicate za realistickou simulaci je bláhové a důvodů je k tomu hned několik. Nejpalčivější problém hry přitom odhalíte již po několika minutách.

Můžete mít pomalé a chrchlající vozidlo, můžete mít vyleštěný bourák poháněný nejkvalitnějším motorem a „vytuněný" přítomností mnoha elektronických i dalších součástek. Jenže dojem z jízdy a především iluze rychlosti stále zůstává na bodu mrazu. Právě tam, kde Need for Speed Undeground 2 exceluje svým přirozeně arkádovým pojetím, Street Racing Syndicate ztrácí. Ještě štěstí, že alespoň konzolová konverze tentokráte netrpí typickými neduhy. Ovládání je příjemné a nekomplikované, do rukou tedy sedne i úplným začátečníkům.

Ambice Namca, o kterých jsem hovořil výše, přitom nebyly výmyslem. Tvůrce je dokonce podložil kvalitním základem. Licence čítající 50 skutečných vozů vnáší do hry potřebnou dávku realismu a souvislosti se skutečným světem, i když bych se neodvážil hodnotit věrohodnost zpracování jednotlivých vozů, ani zde se pečlivá práce tvůrčího týmu neukázala být šlápnutím vedle. Síla hry a to, čím vystupuje z průměru, je totiž tuning vozu. Dá se říci, že dokud se se svým miláčkem pipláte v garáži, je vše v pořádku. Jakmile s ním vyjedete do ulic, dobrý dojem se ztrácí. Už tedy jistě chápete, proč vše nefunguje právě tak, jak by podle přání tvůrců i hráčů mělo.

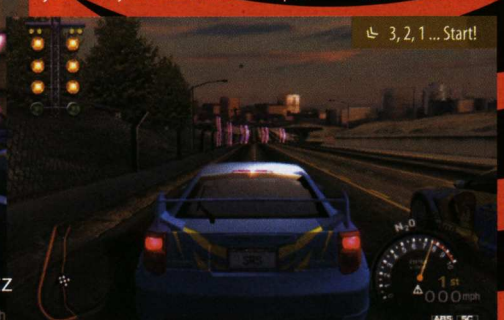
Vhodné pro: Ty, které už NFSU2 nudí a chtějí vyzkoušet něco nového

Boční pohled na ladný japonský zázrak

Garáž, váš domov

Aby nedošlo k mýlce – Street Racing Syndicate nemůže počtem součástek a doplňků konkurovat do posledního zákoutí „vytuněnému" Need for Speed Undeground 2. Přesto mě dokázal oslovit jednoduchou směsicí snadného ovládání a přirozené radosti z toho, jak se z obyčejného a jen lehce vylepšeného speciálu stává nejrychlejší auto široko daleko. Vylepšovat můžete vše, motorem počínaje, nákupem nových pneumatik a turba pokračuje, elektronikou, pérováním a mnoha dalšími věcmi konče. Ladem nezůstane ani vzhled vašeho miláčka. Co je navíc podstatné (a mnoho automobily posedlých hráčů jistě ocení), na vybraných místech hry si můžete vychutnat netradiční projížďku s vozem, kdy kamera pomalu krouží kolem něj a vy se tak můžete kochat vší tou nádherou.

Závody se odehrávají i na oválech a tratích



3, 2, 1 ... Start!

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor Doupěte se slabostí pro blondýnky a pistácie

V GARÁŽI

Street Racing Syndicate vám nabízí možnost stvořit si vlastní soukromý park nablýskaných závodních automobilů. Jak mohou také vypadat?

Street Racing Syndicate obsahuje trojici módů, z nichž se však detailněji podíváme na zoubek pouze jedinému. Multiplayer je multiplayer, ničím zvláštním nevyniká, ničím zvláštním nezaujme. Totéž platí také o arkádovém módu – ten sice obsahuje několik druhů závodů, přesto vás zabaví jen na několik málo okamžiků. Tím, na čem hra stojí a padá, je street mód, jakási obdoba klasické kariéry. Váš život ve městě je postaven nejen na zisku peněz, ale také respektu, který je ve hře ztvárněn počtem bodů. K dispozici jsou rozdílné typy závodů. Můžete se utkat jeden na jednoho s některým ze stejně namyšlených pouličních frajerů, jako jste vy, nebo se vrhnout do víru ilegálních závodních sérií – závodit přitom můžete právě o peníze či respekt, který vám také otvírá brány k dalším soutěžím a přímým výzvám.

Ženy, ach ty ženy

Jakkoliv zní výše řečené na začátku zajímavě, po dvou nebo třech hodinách již není. Hra vám totiž všechny své karty ukáže už na počátku a ani později nemá co nabídnout – snad tedy s výjimkou prostředí, které se mění a nedá se mu vytknout snaha o nápaditost a některá zpestření. Největším bonusem se však stává něco jiného. Jak všichni víme, rychlá auta a drsní závodníci imponují také mnoha ženám. A tak není divu, že kromě honby za slávou a penězi budete doslova a do písmene uhánět také některou z osmnácti dívek.

Ženy a automobily mají přitom jednu společnou vlastnost: Tvoří vaši soukromou sbírku, kterou se můžete kochat. Zatímco závodní speciály můžete vzít na procházky, přínos něžného pohlaví tkví pouze v sérii videí, která pro nás tvůrci přichystali. Jejich obsah? Vlnící se ženská těla, někdy tancující, jindy se o to alespoň pokoušející. V konečném výsledku však nic, co by člověka skutečně zaujalo – tedy v případě, že nezbožňujete silikonem vylepšené poprsí a asijské míšenky, které tvoří většinu dívek. Věřím však, že pro mnohé hráče bude právě tento rys Street Racing Syndicate důvodem, proč si ho nenechat ujít. Vy ostatní se raději rychle zamyslete a sáhněte po nepoměrně kvalitnějším Need for Speed Underground 2.

VERDIKT

6,3

+ Tuning vozu
+ Zajímavé prostředí
+ Některé z dívek

− Nulová iluze rychlosti
− S časem rostoucí stereotyp
− Některé z dívek

Pokus o realistické pouliční závody, který nevyzněl naprázdno. Nejlepší závodní volbou však stále zůstává Need for Speed Undeground 2.

KONKURENTI: NFSU 2 **9,3** | NFSU **8,0** | Juiced **v přípravě**

Inzerce »

computer

Nejčtenější počítačový čtrnáctideník

Předplaťte si Computer, uznávaný čtrnáctideník o počítačích, internetu a digitální technice pro nejširší skupinu čtenářů. Každé číslo přináší **nejméně 68 redakčních stran** s nezávislými srovnávacími testy a recenzemi, užitečné rady, návody, tipy a triky pro používání počítače. Každé číslo doplňuje **příloha CD nebo dvanáctkrát ročně DVD** s bohatým a pestrým výběrem programů, her, multimediálních titulů a cenných nástrojů a pomůcek z různých oblastí.

Předplatné je nejvýhodnější

- ušetříte více než 540 Kč oproti nákupu na stánku
- nepřijdete ani o jedno číslo
- časopis doručíme až do vaší schránky

Superpředplatné s DVD jen za 1199 Kč (1750 Sk)
kód pro SMS objednávku A
(obsahuje 22× časopis Computer, 12× DVD, 10× CD-ROM, klubové výhody)

Superpředplatné jen za 990 Kč (1500 Sk)
kód pro SMS objednávku B
(obsahuje 22× časopis Computer, 22× CD-ROM, klubové výhody)

Výhody Klubu předplatitelů!

Jako předplatitel získáváte další bonusy:

- slevu 10 % na knihy vydavatelství Computer Press
- 200 Kč ročně v poukázkách na internetový obchod VItava.cz
- 2 % sleva na nákup v internetovém obchodě Cybex.cz
- 200 Kč sleva na webhostingovou službu Hyperlink.cz
- Dárkovou publikaci ZDARMA v průběhu předplatného

Jak objednat

1) **Na internetu** Na adrese casopisy.cpress.cz najdete formulář pro objednání časopisu. Zaplatit můžete pohodlně a rychle a bezpečně převodem nebo platební kartou.
2) **Prostřednictvím SMS** Pošlete SMS na číslo 777 071 321. Na začátek zprávy uveďte COM, vykřičník a písmeno odpovídající zvolené variantě předplatného, přidejte své jméno, příjmení a adresu.
   Příklad: COM! A, Jan, Cerny, Modra 12, 120 00, Praha
3) **E-mailem** Pošlete objednávku s uvedením základních údajů a zvolené varianty předplatného na adresu predplatne@cpress.com.
4) **Telefonicky** Volejte naši předplatitelskou linku 545 113 713

Předplatné pro SR: beata.kyselova@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

Garfield

Dejte bordeláři Garfielda. Peklem se vám odmění!

Žánr Dětská hra (prý) **Výrobce** Hip Games **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** www.garfield.com **Minimální konfigurace** Procesor 700 MHz, 128 MB RAM, 350 MB na HDD, 32MB grafická karta **Lokalizace** Kompletní **Cena** 799 Kč

Vhodné pro: Uklízeče, uklízečky a fanoušky vysavače

Žehlení, praní prádla, luxování, umývání nádobí, utírání prachu, uklízení. Pro většinu populace jsou to činnosti veskrze odpudivé a představují nutné zlo, které jsou ochotni provádět z čistě hygienických a praktických důvodů (je docela nešikovné, když se přes horu nádobí nemůžete dostat ke kuchyňské lince). Vývojáři z Hip Games však nejsou jako ostatní, domácí práce je ohromně baví, a tak se rozhodli nám je zprostředkovat ve své nové hře. V Garfieldovi budete moci uklízet celý prostorný rodinný dům se sklepem a zahradou. A pokud budete hodně šikovní, za odměnu si můžete uvařit oběd. To zní ale zábavně, co?

Možná se smějete, nevěříte, myslíte si, že přeháním. Bohužel hlavním principem hry je opravdu uklidit celý patrový americký domek, který je shodou okolností bydlištěm známého kocoura. Uklidit znamená oběhat asi dvacítku pokojů a dalších lokací, přenést věci, které se někam zatoulaly, na jejich původní místo, narovnat obrazy atd. K tomu vám dopomáhej vysavač a pevné nervy. Aby to totiž nebylo tak jednoduché, ze začátku pobíháte jen v několika pokojích a s každou do původního stavu upravenou místností se vám otevírají další prostory plné nepořádku a nových předmětů.

Proč se hra s Garfieldem, patronem všech líných a žroutů, zabývá uklízením?

Což ve skutečnosti znamená, že jako trotl pobíháte z pokoje do pokoje a snažíte se najít předměty, které jsou viditelně jinde, než by měly být. Ty posléze nasajete do svého vysavače a snažíte se najít další, případně objevit někde v domě průhledný obrys, který se tvarově shoduje s vámi ukořistěným předmětem, a na toto místo věc dát. Obzvláště velká legrace je, když najdete vázu, kterých je ve hře asi šest podobných, a snažíte se ji umístit na některou z pozic, kam by se mohla hodit. Nebo když se půl hodiny snažíte najít místo pro klobouk a po dvou dnech zjistíte, že to bylo zbytečné, protože patřil do dosud neotevřeného pokoje.

Dost sarkasmu. Kdybych popřel sám sebe a připustil, že uklízení může být zábavné, že hledání věcí a přemýšlení o tom, kam by mohly patřit, je vlastně strašně legrační, stejně asi v životě nepochopím úmysly tvůrců. Dobře, uklízím, hledám místa, kam patří jednotlivé věci. Proč ale proboha můžu mít ve vysavači pouze tři věci naráz?! Proč když vejdu do nového pokoje, musím absolvovat asi šest cest (plus případné nepřeskočitelné animace a nahrávání) tam a zpátky ke gauči, v němž lze předměty skladovat, než z místnosti vynosím všechno nepatřičné harampádí? Proč má hra tak otřesnou kameru, takže půlku věcí přehlédnu, čtvrtku neseberu, protože stojím ve špatném úhlu, a zbytek nevím, kam dát? Proč když náhodou vím, kde tu věc vzít a kam ji dát, nejde nasát do vysavače? Proč nikde není nápověda? Proč někdo Garfielda označuje za dětskou hru? Proč ho někdo označuje vůbec za hru? Proč se hra s Garfieldem, patronem všech líných a žroutů, zabývá uklízením?

Ne, nemá cenu hledat polehčující okolnosti. Existuje jediná univerzální odpověď na všechny zmíněné otázky – zapomeňte na herního Garfielda a doufejte, že tvůrci nemají licence na další známé tváře.

Jan Morkes, zástupce šéfredaktora
Schizofrenik v reálu i ve virtuálním prostředí

Ve sklepě je tma a samozřejmě binec

Kamera je konzolová, často se tak budete dívat Garfieldovi přímo do očí

Vysávání, základ úspěchu

VERDIKT

3,2

Humorné hlášky
Namluvení postav známými osobnostmi
Česká lokalizace

Nudný námět
Omezení míst ve vysavači
Absence nápovědy
Otřesná kamera
Zneužití lenivého kocoura k uklízení

Program, který si myslí, že uklízení je zábavné. Pokud máte podobný názor, zahoďte mop, prachovku a vstupte do virtuálního světa nepořádku.

KONKURENTI: Úžasňákovi **7,8** | Ostrich Runner **5,2** | Rayman 3 **8,0**

SeaWorld Adventure Parks Tycoon 3D

Vhodné pro: Sebevrahy – možná zjistí, že svět je oproti virtuální realitě krásný

Svět není tak zlý, jak vypadá. Zvláště když jej porovnáte se světem vodních zábavních parků

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník strategií a všeho, co nikoho jiného nebaví

Žánr Tycoon **Výrobce** Deep Red **Vydavatel** Activision Value **Homepage** www.activisionvalue.com/titles/SeaWorld2/ **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D grafická karta, 200 MB na HDD **Lokalizace** Žádná **Cena** Není známa

Když se nějaká firma jmenuje Deep Red a její titul je navíc součástí vydavatelského plánu společnosti Activision Value, která se specializuje výhradně na nízkorozpočtové tituly, nemůžete od ní čekat zázraky. Zvláště pak když se pustí do vývoje budovatelské strategie ve stylu zábavního parku. Podobnost s RollerCoaster Tycoonem, famózním dílkem Chrise Sawyera, není čistě náhodná. Veškerá spojitost s legendou však končí u zvoleného žánru a slůvka „tycoon" v názvu. V překladu to znamená jediné – další nevýrazný titul, který bude možná i rád, že se na něj zapomene.

Zatím parku chybí atrakce

Bohužel veškerá spojitost s legendou končí u zvoleného žánru a slůvka „tycoon" v názvu

Delfín sem, delfín tam

Hlavní herní náplní je správa vodního parku. Staráte se jak o blaho návštěvníků, tak i zvířata samotná. V každé misi plníte předem dané úkoly, jež se většinou omezují na primitivnosti typu „postav restauraci" nebo „zbav rozpočet červených čísel". Jinak řečeno – pět minut a konec. Zvýšení obtížnosti bohužel nepomáhá, jen celé trápení o pár vteřin prodlužuje. Co mne ale znechutilo nejvíce, byl fakt, že SeaWorld se hraje sám. Sice nezvládne splnit hlavní úkoly jednotlivých misí, ale jinak se činí znamenitě; pokud počítač na chvilku opustíte, jistě zaregistrujete rychlý nárůst peněz na kontě, stoupající oblibu atrakcí… prostě vše, co byste měli svými manažerskými schopnostmi obyčejně ovlivňovat sami. Pak už stačí jen za utržené peníze nakoupit drahé atrakce, s nimiž většinou máte vyhráno.

We are living in America…

Zpracování „vody" je prostě úchvatné

Méně je někdy více

Vývojáři se evidentně vydali na cestu převahy kvantity nad kvalitou. Všechny herní prvky jsou totiž přítomny v nebývale obrovském počtu, ovšem jejich zpracování je do očí bijící. Desítky různých atrakcí byste teoreticky měli rozeznat na první pohled, ale kvůli nepříliš pohodlné manipulaci s kamerou tomu tak v praxi není. Brzy se začnete tak nudit, že si budete všímat i těch nejmenších detailů. Ani zde bohužel není o co stát. Při bližším třeba zjistíte, že všechny atrakce zejí prázdnotou. Ačkoli ukazatel jasně signalizuje přítomnost spousty lidí, návštěvníci samotní na zábavu kašlou a jen tak bezcílně bloumají po parku.

Hrozivé nedostatky číhají všude, kam jen vaše oko dohlédne. Celá hra působí jako jeden velký nedodělek, který se snažil vyrovnat velkým herním legendám. Třeba třetí dimenze, která je pro autory patrně velkou chloubou, když ji umístili i do samotného názvu, bylo to nejhorší, co SeaWorld vůbec mohlo potkat. Hratelnost jedním slovem neexistuje, a pochválit tak mohu pouze dvě věci – pěkně zpracovanou galerii zvířat, v níž se dozvíte mnoho zajímavého o fauně, a příjemnou hudbu. To ale stačí možná u encyklopedie, nikoli u hry. SeaWorld Adventure Parks Tycoon 3D je možné doporučit snad jedině rodičům, kteří se chtějí pomstít svým dětem a odradit je od počítačových her navždy.

VERDIKT

3,5

Plus:
- Hudba
- Galerie zvířat

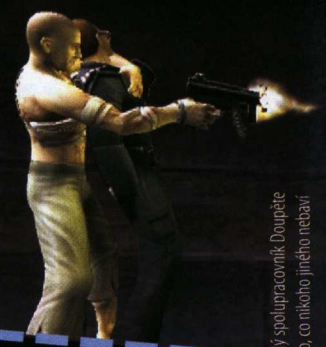
Mínus:
- Grafika
- Hratelnost
- Kamera
- Kvantita převažuje nad kvalitou

Klasické „béčko" plné chyb, po kterém neštěkne ani pes, natož delfín z obrázku krabice.

KONKURENTI: Roller Coaster Tycoon 3 **8,5** | Final Fantasy Zoo Tycoon 2 **7,6** | Deep Sea Tycoon **7,0**

Second Sight

Není nad to mít pár zvláštních schopností



Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník strategií a všeho, co nikoho jiného nebaví

Vhodné pro:
Milovníky telekineze a paranormálních jevů

Byl obyčejný chlapík, který si v klidu žil průměrný a obvyklý život. Ten však skončil v momentě, kdy zjistil, že s ním něco není v pořádku. Zničehonic se zahleděl na lžičku a ona se zkroutila, podíval se na babičku a ona odletěla… Stačil přitom jediný pohled. Svou přítomností ohrožoval okolí, rodina ho pomalu začala nenávidět, a i o to poslední, co mu zbylo – tedy jeho ojedinělé schopnosti – mu brzy mělo být sebráno. Byl totiž umístěn do nemocničního komplexu, odkud zdánlivě není úniku.

Jednou a dost?

Bohužel to nejdůležitější, co k tomu budete potřebovat, není jen výkonný počítač. Obrňte se koňskou dávkou trpělivosti a sklidíte plody, o nichž by se vám nezdálo ani v tom nejdivočejším snu. První věděli, kdo jste, a jak jste se sem dostali. Za rohem číhá banda otravných doktorů, která by ráda vyzkoušela, co vydrží vaše žíly. Pohár trpělivosti ale přetekl. Jiná možnost než utéct neexistuje.

Lid versus John Vattic

V obou dějových rovinách John sbírá poměrně nenásilnou formou zkušenosti a oprašuje si své zapomenuté schopnosti. Zde se právě skrývá celá krása Second Sight; precizní vývoj postavy je založen na tom, že John sice tuší, co umí, ale nějak si své schopnosti nemůže vybavit... Řada stresových situací doplněná o dávku snů však záhy udělá své. Takže zatímco na začátku John dostal do vínku pouze schopnost telekineze (pohybovat s předměty pomocí myšlenky), postupem času se naučí třeba samoléčbě.

Systém doplňování psi-energie a jejího používání působí nečekaně dobrým dojmem. Jednotlivé síly se totiž ideálně doplňují, vzájemně se dají kombinovat a navíc řeší mnohé problémy lépe a elegantněji než zbraně. Na rozdíl od zbraní vám totiž postačí pouze sledovat ukazatel psi-energie, který se až nečekaně rychle doplňuje. V praxi to znamená jediné – své unikátní schopnosti můžete využívat téměř neustále. Nemyslete si ovšem, že hned od první mise budete moct házet se stráže-mi, či využívat jiných podobných výhod. Vše má svůj čas a systém psi-vývoje je velmi důmyslný.

Za vším hledej ženu

Zlomový okamžikem je Johnovo setkání s tajemnou dívkou jménem Jayne Wilde. V pozdějších fázích hry totiž hrdinovi začne docházet dech,

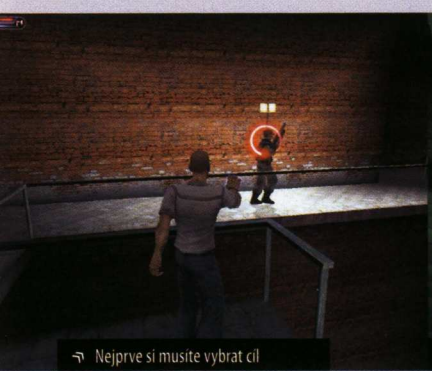
Scénárista se asi opravdu vyřádil; nestačila mu jedna dějová linie, nabízí hned dvě a nutno říct, že obě povedené

To se ale dozvíte až mnohem později. Second Sight je přesně tím typem hry, do níž vstupujete bez jakéhokoli vysvětlení. Jednoho pěkného rána se probudíte v pokoji obehnaném třemi tlustými stěnami a neméně silným sklem, za kterým je umístěno všelijaké vědecké harampádí, aniž byste kontakt s hrou totiž není příliš dobrý. Budeme-li upřímní – pak je přímo strašný. Zdlouhavá první hodina, kterou provází tutoriál, by mohla potenciální hráče odradit. V přibližně desetiminutových intervalech objevujete své schopnosti a snažíte se je využívat v praxi. Nic zábavného.

Pakliže se vám podaří vydržet a překousnout úvodní nemastné-neslané bloumání po chodbách nemocnice, dočkáte se nefalšované porce pravé filmové zábavy. Scénárista se vyřádil; nestačila mu jedna dějová linie, nabízí hned dvě a obě povedené. V první části příběhu se náš hrdina pokouší utéct z nemocnice a postupně objevit všechny své zapomenuté schopnosti. Druhá část je malinko složitější; retrospektivně si v ní připomínáte minulost, v níž se rovněž budete muset pohrabat. Již brzy tak zjistíte, že se jmenujete John Vattic a povoláním jste bývalý vědec. Obojí vám sice napoprvé nic moc neřekne, ale je to dobré nakopnutí v dalším pátrání, které rozhodně neskončí několika málo hodinami. Právě minulost je stěžejním časovým úsekem, k němuž se vždy v příhodný okamžik vracíte. S Johnem si připomenete již prožitá dobrodružství a chtě nechtě jimi budete muset i znovu projít. Nouze o adrenalin není ani v současnosti, ovšem to se nejdříve musíte dostat z nemocnice.

SPECIÁLNÍ SCHOPNOSTI V AKCI

Na konzolích slavila hra Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy nemalé úspěchy, neboť jako jedna z prvních nabídla cosi nevídaného; dala přednost tišším postupům před tupým zabíjením. Moderní trend si přivlastnil i další konzolový titul jménem Second Sight. Podoba je to skutečně neuvěřitelná – hlavní hrdina má nadpřirozené schopnosti, pomáhá mu sympatická slečna a trpí výpadkem paměti… Zajímavé je rovněž, že se kromě PC verze Second Sight na naši platformu chystá také Psi-Ops. Ambice mají oba tituly přibližně stejné, na odpověď na otázku „kdo bude lepší?" si ale ještě budeme muset nějaký ten týden počkat.



Nejprve si musíte vybrat cíl

Pak si s nim pohrajete dle libosti

A na závěr je ještě třeba zahojit rány

Kde jsem jen nechal ty klíče?

Žánr Akční/FPS **Výrobce** Free Radical **Distributor v ČR** CD Projekt **Homepage** http://www.codemasters.co.uk/secondsight/ **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB 3D grafická karta, 900 MB na HDD **Lokalizace** Žádná **Cena** 1 499 Kč

a tak je příchod nové postavy doslova vysvobozením. Ostatně to je hlavní devizou Second Sight; jakmile se začne zdát, že nějaký prvek pokulhává nebo se začnou některé herní postupy opakovat, vždy se najde něco nového, co hře opět vpraví krev do žil. Ať už to je nespočet nadpřirozených schopností, jimiž se může John pyšnit, nebo časté střídání lokalit. Ruku v ruce se změnami prostředí jdou i rozmanité herní úkoly. Zatímco v nemocnici nejde o nic jiného, než se dostat ven v jednom kuse a ne po malých balíčcích, při výpravě na Sibiř budete muset spolupracovat hned s několika kolegy a ke slovu se dostanou i zbraně.

Takto Second Sight laškuje prakticky se vším. Vždy si něco najde, upoutá k tomu hráčovu pozornost a po krátkém používání odhodí. To je ale zároveň i výrazným negativem. Autoři se pokusili o pojmutí co největšího počtu žánrů a vytvořili skutečný herní guláš. Na stealth akci ale hra postrádá kvalitní kameru a trpí krkolomným ovládáním. K čistokrevné střílečce ji zase chybí spád. Od adventury ji dělí malé množství dialogů a logických hádanek…

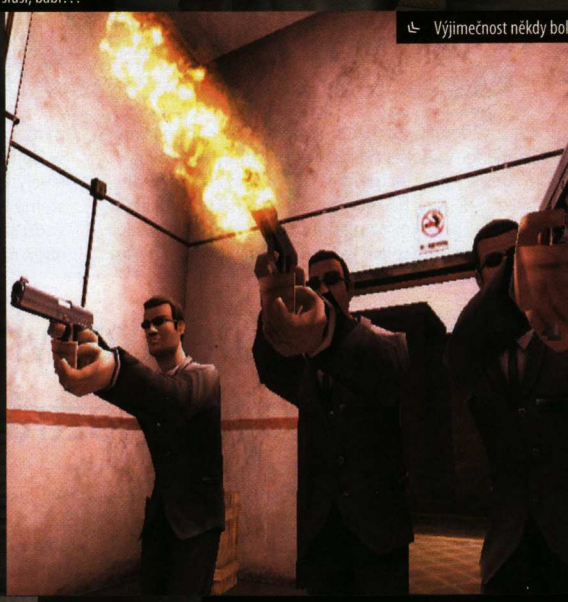
dějších exteriérových misích ubíjející. Grafiku mohu jedním slovem označit za dobrou, nechybí detaily, efekty jsou provedeny velmi pěkně, postavám nechybí nádech skutečnosti a německé město poznáte od ruského venkova bez sebemenších problémů.

„Vám to ale dneska sluší, babi…"

Jednotlivé síly se ideálně doplňují a navíc řeší mnohé problémy lépe a elegantněji než zbraně

Všudypřítomné ticho

Škoda je absence hudby, která by podbarvovala dramatičnost nemocniční atmosféry. Namísto toho bloumáte chodbami potichu, což je v pozSecond Sight vůbec není špatná hra. Je jen velká škoda, že všechny ty dobré nápady nejsou zabaleny do hezčího a uživatelsky příjemnějšího kabátku. Především kamera, které činí problém každá zatáčka a škobrtá při každé sebemenší příležitosti, by si zasloužila doladit. Navíc již brzy se možná dočkáme dokonalejší zábavy, na pulty obchodů se totiž chystá úhlavní konkurent Second Sight – Psi-Ops.



Výjimečnost někdy bol

Klasická scéna: Dva strážní a v pistoli poslední náboj…

VERDIKT

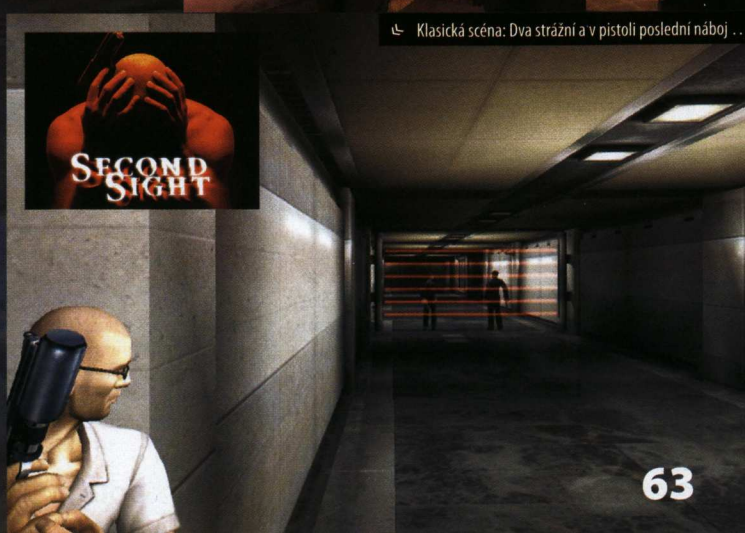
6,9

⊕ Příběh
Schopnosti hlavního hrdiny
Žádná hluchá místa

⊖ Slabý rozjezd
Zmatená kamera
Hudba
Žánrový guláš

Poměrně nevyvážená hra, které chybí spád a do kolen ji sráží zmatená kamera. Obojí však na druhé straně vyvažuje bravurní příběh i minimum stereotypu.

KONKURENTI: Psi-Ops **NEHODNOCENO** | Prince of Persia: Warrior Within **8,0** | Tomb Raider: Angel of Darkness **6,0**



Ostrich Runner

Závody pštrosů? Ty jsme zde ještě neměli…

Žánr Závody pštrosů **Výrobce** Geleos **Distributor v ČR** Hypermax **Homepage** www.orunner.com **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 350 MB na HDD, 32MB grafická karta **Lokalizace** Žádná **Cena** Není známa

Vhodné pro: Nejmladší členy rodiny a infantilní jedince

Ladislav Nosákovec, stálý spolupracovník Doupěte
Fanoušek kvalitních her a dobré punkrockové hudby

Různě ztřeštěných titulů zažila historie herního průmyslu tolik, že už by nás teoreticky nemělo nic překvapit. Vývojářům z malého ruského týmu Geleos se to však podařilo. Jejich nepochybně originální "závodní hra" Ostrich Runner, což ve volném překladu znamená něco jako závody pštrosů, se už za pár dní pokusí zabodovat příjemnou kreslenou grafikou, rychlým tempem hry a v neposlední řadě vcelku originálním příběhem, jenž je v podobně laděných titulech téměř nutností.

Za chvíli to vypukne

Příběh Ostrich Runner začíná na mírumilovné planetě, kde si svůj poklidný život vychutnávají desítky pštrosích rodinek. Jednoho krásného dne je však ptačí harmonie nečekaně narušena. Jakýsi šílený profesor na planetu posílá své přisluhovače, pověřené zdánlivě jednoduchým úkolem – ukrást co možná nejvíce pštrosích vajíček. Hloupí sluhové sice svůj úkol splní, ale pouze částečně; jejich staré batohy jsou totiž plné děr, takže vajíčka jim z nich vypadávají.

Nyní přichází na řadu nejdůležitější část hry, jíž je podle očekávání závodění samotné. Je to v podstatě jednoduché: na každé virtuální závodiště se kromě vás postaví ještě sedm dalších pštrosů. Pouze o prvenství tu ale překvapivě nejde. Stejně důležité jako výhra je sbírání vajíček poztrácených na dráze. Proto je obzvláště důležité nabrat tempo ihned na začátku, jinak na vás zbude už jen to, co ostatní přehlédli.

Kariéra představuje celkem patnáct různě rozlehlých závodišť, které se dají doplnit ještě čtyřmi bonusovými levely. Není žádným překvapením, že stejně jako celá hra jsou i prostředí závodů značně neobvyklá. Závodit budete např. na úzkých venkovských cestičkách, egyptských dlaždicích a v úplném závěru zavítáte i do ledového království, kde se postavíte samotnému profesorovi. Cestou samozřejmě narážíte na nejrůznější překážky, u kterých se nejednou (a to mi věřte) pořádně zasmějete. Ani to však nic nemění na faktu, že se téměř všechny mise dají projít na první pokus bez nejmenšího náznaku zaváhaní. Ostrich Runner je hrou určenou primárně dětskému publiku, podle čehož také vypadá jeho obtížnost. Herní doba je bohužel na hranici slabých dvou hodin, což je více než neomluvitelné. Možná proto je do hry zabudovány i multiplayer, umožňující hrát hru přes internet, nebo jako klasický splitscreen.

Věcí, která se dá na Ostrich Runner určitě pochválit, je grafické zpracování, kompletně vytvořené neokoukanou technikou Toon Shading. Výsledek je jednoznačně pozitivní a grafika je tím nejlepším, co může ruské dítko nabídnout.

Od Ostrich Runner nikdo žádnou revoluci nečekal, nebýt však nepříjemného omezení v podobě krátké herní doby, mohlo se konečné hodnocení vyhoupnout ještě výš. Pokud „vlastníte" dítě předškolního věku, budou pro vás závody pštrosů možná tím pravým. Ostatní před koupí spíše varují.

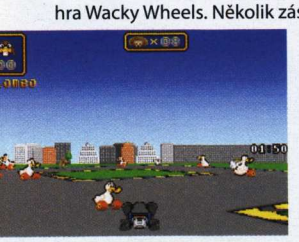
Ladný skok a překážka nemá šanci

Připravte se na pořádně rychlou jízdu

Stejně důležité jako výhra samotná je sbírání vajíček poztrácených na dráze

WACKY WHEELS

Pokud je řeč o závodech se zvířátky v hlavní roli, nelze se nezmínit o legendě, kterou představuje hra Wacky Wheels. Několik zástupců fauny (žralok, panda, tygr a další) nacpaných v motokárách v ní soutěžilo o titul nejrychlejšího. Kromě rychlosti se vysoko cenilo také obratné používání bonusů, kterými šlo soupeře na malou chvíli odstavit z trati. Hra obsahovala kromě obligátních závodů i další režimy – střílení nebohých kachen na kolečkách a neuvěřitelně chytlavý deathmatch, jehož přednosti nejvíce vynikly v splitscreenovém multiplayeru.



VERDIKT

5,2

- Povedený design misí
- Příjemná grafika
- Multiplayer
- Krátká herní doba
- Inteligence nepřátel
- Přílišná jednoduchost

Originálně zpracovaný nápad bohužel omezuje slabá životnost, která se ani při nejlepší vůli nedá přehlédnout.

KONKURENTI: Sonic Heroes **5,5** | Earthworm Jim **NEHODNOCENO** | Toon Quad **NEHODNOCENO**

The Guy Game

Oni tomu říkají erotická hra, my další pokus vytáhnout z nás peníze

Žánr Erotický kvíz **Výrobce** Top Heavy Studio **Distributor v ČR** Není **Homepage** www.theguygame.com **Minimální konfigurace** Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D grafická karta **Lokalizace** Žádná **Cena** Není známa

Kamil Gric, šéfredaktor
Diktátor Doupěte se slabostí pro blondýnky a pistácie

Těžko si lze vysvětlit, proč se právě na počátku roku vyrojilo tolik erotických her. Snad si páni vývojáři slibují, že mýtická povánoční okurková sezóna nabízí méně herních pecek a tedy i dostatek prostoru pro tento žánr? Při letmém pohledu na seznam her recenzovaných v tomto Doupěti můžeme podobnou možnost s klidem zavrhnout. Může za to snad blížící se jaro, období bujarého veselí, nových lásek a nových partnerů, stejně jako rozchodů s těmi stávajícími? Čert ví. Jenom čert také ví, proč vznikla hra The Guy Game. První kontroverzní titul nového roku 2005 je přesně takový, jaký byste od v každém coulu rozpačitého díla čekali. Jedni jej budou nenávidět a někteří možná i milovat (doufejme raději ne). Proč?

Čím více bodů získáte, tím snáze svléknete jednotlivé slečny

Není to hra

Nejprve snad uvedeme vše na pravou míru. Označovat The Guy Game za plnohodnotnou hru, pod kterou si představíte variaci na jakýkoliv erotický výtvor podobný v tomto čísle recenzovanému Playboyi, je naneštěstí velmi zcestné. Čest totiž máte s interaktivní aplikací (či hrou, to slovo si přece jen dovolím vypůjčit), která vás šokuje hned v prvopočátku. Herní DVD dosahuje velikosti kolem 7 GB. Sami pochopíte proč.

Hlavní součástí The Guy Game jsou totiž videa. Jsou jich desítky, jsou místy cudná, lehce erotická i nestydatá, někdy i k pláči, a bohužel ve všech těchto případech neoplývají nijak závratnou kvalitou. Pojďme ale podrobit letmému zkoumání koncept hry. The Guy Game je ve své podstatě televizním vědomostním kvízem, jehož náplň je bezprostředně spojena s mladými, plastickou chirurgií vylepšenými Američankami. Máte-li dost odvahy, pokračujte dále, slabší povahy nechť raději odvrátí zrak a přesunou se na jinou stránku. Bude totiž ještě hůř.

Která z nich asi tak vyhraje?

TVŮRCI PŘED SOUDEM

Osud je nevyzpytatelný a svět erotiky nevděčný. Jak jsme vás informovali již v minulém čísle Doupěte, v americkém státě Texas si zákaz prodeje hry The Guy Game vymohla jedna z dívek a účastnic natáčení a příprav hry. Důvodem je skutečnost, že dotyčné bylo v době příprav podkladů ještě 17 let, a byla tudíž nezletilá. Cítí se proto poškozena tím, že je ve hře vidět nahá na fotkách a videích.

Čtyři kola

Tvůrci hru rozdělili do celkem čtyř různých kol, která si na vlastní kůži vyzkoušíte. V prvním před vás postaví řadu jednotlivých otázek, které vás zřejmě nijak nevyvedou z míry. V druhém kole hrají prim mezihry s balónkem. Prakticky všechny fungují na principu jeho střílení do děr a získávání dalších bodů. A zbylá dvě kola? Nejdříve tipování, kterou odpověď na otázku dotázaná slečna vybere (což vzhledem k inteligenci většiny zúčastněných nepředstavuje problém), a na závěr několik šílenností v čele se soutěží v tanci hula hoop. Vítězem je ta z dívek, která vydrží nejdéle.

Při tom všem platí jednoduché pravidlo: Čím více se vám daří a čím více bodů získáte, tím snáze odemknete videa a také svléknete jednotlivé slečny. Zkrátka nic nového pod sluncem. Již zmíněné mezihry jsou jedinou částí hry, u níž je možné hodnotit grafiku. A bohužel, úroveň miniher se pohybuje v oblasti vizuálních kvalit slabších freewarových her. Ovládání je typicky konzolové, rozlišení grafiky se nedá změnit, což jistě znechutí většinu pisíčkářů.

Vhodné pro: Asociální individua trpící problémy se sexualitou

Otázky jsou mnohdy stupidně lehké

Jedna z typických Američanek

Budete-li chtít, můžete si to ve hře „rozdat" také se skutečnými hráči.

Co dodat? Nezáleží na tom, kolik stovek slečen můžete ve hře vidět nahých. Základní koncept hry je příšerný, zpracování jakbysmet a snaha zavděčit se slintajícím asociálním mužům zřejmá. Přesto věřím, že v jistých kruzích může mít The Guy Game úspěch. A to mě děsí.

VERDIKT

2,9

\+ Žádné

− Koncept a podstata hry
Trapné mezihry
Konzolové neduhy
Nízké rozlišení
Tanec hula hoop

Erotická hra, která postrádá cokoliv nápaditého, originálního a alespoň špetku inteligentního.

KONKURENTI: Playboy: The Mansion **6,7** | Airline 69 **5,0** | 6 ženichů a 1 navíc **NEHODNOCENO**

Zvolte nejlepší hru Doupěte

7 stateč ných

Herní svět už dávno není zábavou pro několik tisíc vyvolených. Každý měsíc vychází nespočet kvalitních her a v naší nové rubrice vás s tou zhola nejlepší seznámí autoři a redaktoři Doupěte, kteří budou měsíc co měsíc volit svého favorita a hru měsíce. Stejnou příležitost však nabízíme také vám, našim čtenářům. Zvolte v naší jedinečné soutěži nejlepší hru toho čísla Doupěte a získejte dvouleté předplatné časopisu zcela zdarma. Více informací o způsobu hlasování najdete ve spodní části této stránky.

SW: KOTOR 2 (A)

Nejlepší RPG roku 2003 se vrátilo sice ve stejném grafickém kabátě, zato však s neméně chytlavým příběhem a novými nápady. Možnost zvolit si světlou či temnou stranu Síly, klást důraz na odlišné aspekty rozvíjející zápletku i vytvářet vlastní předměty ukázaly, že i druhý díl nám má co nabídnout. Bude to však stačit v souboji s konkurenty?

Hodnocení Doupěte: 8,5

The Settlers 5 (B)

Roztomilé postavičky zábavné strategické série The Settlers jsou ta tam a v pořadí pátý díl série tak vystupuje z cestičky, kterou mu předchozí tituly vyšlapaly. Přestože ztratil kouzlo svých starších bratříčků, nabízí nové pokračování atraktivní příběh, jednoduché ovládání a množství dalších prvků, které stojí za pozornost.

Hodnocení Doupěte: 7,4

Everquest 2 (C)

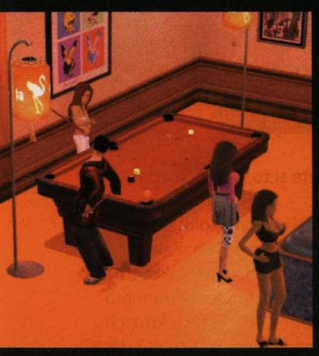
Online hry nabízely a nabízejí volnost, o které si mohou ostatní herní žánry nechat zdát. Potvrzuje to také Everquest 2, pokračování jedné z legend masivně multiplayerových RPG. Můžete se celé dny toulat městy, kochat se uličkami, vyrazit do přírody, nebo bojovat s nepřáteli. Volba je jen na vás.

Hodnocení Doupěte: 9,0

UEFA Champions League 04/05 (D)

Nadvláda série Pro Evolution Soccer v oblasti fotbalových simulací donutila Electronic Arts k láznému kroku a vydání dalšího titulu, v němž vítězí kulatý míč a zelená tráva. UEFA Champions League 04/05 se soustřeďuje na souboje uznávané Ligy mistrů, škoda jen nedostatku inovací, kterých se hra dočkala.

Hodnocení Doupěte: 8,0



Playboy: The Mansion (E)

Erotické hry byly donedávna na ústupu a sliby vývojářů se až na výjimky nezhmotnily v zajímavé herní výtvory. Výjimkou je pouze Playboy: The Mansion, který je po delší době první zajímavější hrou lechtivější tématiky. Nebo vás snad neláká možnost stát se majitelem vlastního erotického impéria?

Hodnocení Doupěte: 6,7

Metal Gear Solid 3 (F)

Solid Snake se vrátil na scénu v pokračování, které uzavírá jednu z největších sérií historie, svět špionážních akcí herní řady Metal Gear Solid. Po duši nás může pohladit skutečnost, že je Metal Gear Solid 3 víc než důstojným završením celé trilogie – potvrzuje to také naše absolutní, desetibodové hodnocení.

Hodnocení Doupěte: 10

Star Ocean 3 (G)

Na konzolové RPG scéně je poslední dobou téměř klid a tam, kde doposud suverénně vládlo Final Fantasy, se nově prosazují také další, kvalitou však přinejmenším zajímavé výtvory. Star Ocean 3 mezi ně bezpochyby patří. Sci-fi příběh se šokujícími zvraty, roztomilé anime charaktery a množství questů a miniher, to vše vás v Star Ocean 3 čeká a nemine.

Hodnocení Doupěte: 8,0

Hra Doupěte 02/2005: Children of the Nile

Souboj o nejlepší hru únorového čísla Doupěte vrcholil do posledních chvil. Zatímco v redakci by zřejmě svou převahu zužitkoval World of Warcraft (u vás nakonec druhý), své výsostné místo na slunci si nakonec vybojovalo Children of the Nile, které se řadí do kategorie budovatelských strategií. Bronzová příčka pak patří perskému princi a jeho nejnovější inkarnaci Prince of Persia: Warrior Within.

Hodnocení Doupěte: 8,5

CELKOVÝ PODÍL HLASŮ PRO JEDNOTLIVÉ HRY:

A) Children of the Nile – **26,3 %**
B) World of Warcraft – **24,5 %**
C) Scrapland – **2,5 %**
D) Prince of Persia: Warrior Within – **22,9 %**
E) Sid Meier´s Pirates – **3,4 %**
F) Killzone – **4,3 %**
G) Mercenaries – **16,1 %**

Dvouleté předplatné Doupěte získává: Petr Kubát

Návod, jak hlasovat:

Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera DO3 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení. Příklad: SOU DO3 A Adam Novák.

Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press Media, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich hlasů je 17. března 2005. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

Za pakatel

200 Kč

Skvělou zábavu neposkytují jen tituly za tisíc korun. Zajímavé hry se dají sehnat mnohem levněji

Jan Morkes, zástupce šéfredaktora
Schizofrenik v reálu i ve virtuálním prostředí

ICEWIND DALE 2

Icewind Dale je pro fanoušky RPG legenda. A zároveň také akčnější bráška ještě o malý kousek slavnějšího Baldur's Gate. Na rozdíl od něj v Icewind Dale pro meč a útočné kouzlo nechodíte daleko, což je na druhé straně vyváženo menším počtem dialogů.

Hra využívá pravidel Advanced Dungeons and Dragons třetí edice a zavádí vás na sever světa Forgotten Realms v lehce obehraném příběhu, na jehož konci čeká obligátní záchrana světa. Princeznu za ženu ale nedostanete, protože na výpravě nejste sami. Celou hru prožíváte v kůži skupinky až šesti dobrodruhů tvořících nerozlučnou partu, která se vcelku nechtěně dostane k výše zmíněnému heroickému poslání.

Souboje můžete absolvovat v reálném čase, ale i na kola, rozmanitých protivníků je spousta, možnosti vývoje postav široké. Icewind Dale se tedy nehodí srovnávat třeba s Diablem nebo Dungeon Siege, k propracovaným RPG s rozvětveným příběhem má však také docela daleko. Zkrátka a dobře zlatá střední cesta, která by neměla chybět ve sbírce žádného fanouška fantasy her na hrdiny. Zvláště když se prodává v češtině.

7,4

Žánr RPG **Výrobce** Black Isle Studios
Vydavatel CD Projekt **Rok vydání** 2002
Cena 199 Kč (189 Kč doupe.vltava.cz)

GHOST MASTER

Žánr Strategie **Výrobce** Sick Puppies
Vydavatel CD Projekt **Rok vydání** 2003
Cena 199 Kč (189 Kč doupe.vltava.cz)

Originálních nápadů ve hrách poslední dobou příliš není. A když už, málokdo je dokáže vložit do povedeného a hlavně zábavného herního konceptu. Tvůrcům Ghost Masteru se to ale podařilo. Jejich simulátor strašení zaujal před dvěma roky a není důvod, proč by vás nemohl zabavit i teď.

Vaším cílem ve hře je plnit různorodé úkoly, které se s každou misí mění. Jednou musíte vystrašit a vyhnat z domu všechny smrtelníky, jindy jim musíte pomáhat při vyvolávání ducha, který vám později bude nápomocný. Jednou jste ve škole, podruhé ve skoroopuštěném srubu, jindy na policejní stanici. Vždy však vedete skupinku strašidel a nadpřirozených bytostí disponujících unikátními schopnostmi. Jen pomocí nich a správného načasování je možné nezbednou dítka vyhnat z budovy nebo se vyhnout profesionálním krotitelům duchů.

Grafika je plně trojrozměrná, ovládání povedené, a tak jediný nedostatek Ghost Mastera představuje nízká životnost. Hra nabízí 15 misí, které s trochou štěstí dohrajete za dvě odpoledne. Prodává se v češtině.

7,0

COLIN MCRAE RALLY 3

Žánr Závodní **Výrobce** Codemasters
Vydavatel CD Projekt **Rok vydání** 2003
Cena 199 Kč (189 Kč doupe.vltava.cz)

Třetí díl rozdělil fanoušky zbožňované Colin McRae Rally 2 na dva tábory. Jedni jeho nástupce přijali se stejným nadšením jako dvojku, druzí nad ním jen ohrnuli nos a vrátili se k předchůdci.

Může za to zejména dosti rozporuplné ovládání. Colin McRae Rally je arkádová závodní hra, u které se počítá s tím, že ji většina hráčů bude ovládat klávesnicí. Bohužel právě s ní je zážitek ze hry dost rozporuplný. Auto reaguje příliš citlivě, a tak se vám občas povede i na rovině rozkývat jej do smyku. Po delší době se dá na tento nešvar zvyknout, ale pocit z dokonalého ovládnutí automobilu nebudete mít nikdy.

6,4

Předností titulu je rozsáhlá nabídka tratí a etap. Jezdí se takřka na každém myslitelném povrchu, od bláta přes štěrk či písek až po sníh a led. Naopak výběr automobilů je docela chudý. Chybí nejen škodovky, ale také třeba Peugeot a další; celkově hra nabízí pouhá tři vozidla specifikace WRC. Pokud ale hledáte akčněji pojaté závody a máte hluboko do kapsy, Colin McRae Rally 3 v češtině vás určitě na pár odpolední zabaví.

Další hry za pakatel

	Žánr	Cena	Vydavatel
Kult: Heretic Kingdoms + Fallout	RPG	180 Kč	Score
Neighbours from Hell + Combat Mission Gold	Strategie	189 Kč	Level
Icewind Dale	RPG	199 Kč	CD Projekt
Fallout Tactics	Strategie	199 Kč	CD Projekt
Robin Hood	Strategie	199 Kč	CD Projekt
Project IGI 2	Akce	199 Kč	CD Projekt
Toca Race Driver	Závodní	199 Kč	CD Projekt
NHL 2004	Sport	449 Kč	EA Czech
FIFA 2004	Sport	449 Kč	EA Czech
Total Club Manager 2004	Sport	449 Kč	EA Czech
Tiger Woods 2004	Sport	449 Kč	EA Czech

FreeHry

0 Kč

Hru získáte vyhledáním jejího čísla (ID) na stránkách **www.doupe.cz**.

SKI CHALLENGE 2005

ID 109735

Tato hra mě, upřímně řečeno, mile překvapila. V 8 MB se skrývá skvělý počin, díky němuž se můžete přes internet utkat i se svými kamarády. Kromě jiného je ale k dispozici i mód pro jednoho hráče, což vlastně není nic jiného, než obyčejný trénink. Zde je vaším jediným nepřítelem čas. A tak si to jen tak šinete nehoráznou rychlostí z kopce dolů, projíždíte brankami a občas i spadnete. To se bohužel zpočátku bude stávat častěji, protože chování lyžaře je trochu zvláštní. Dá se na něj ale po chvíli zvyknout. Bolístky jistě zahojí precizní grafické zpracování. Je vidět, kdo se na vývoji finančně podílel – rakouská televizní stanice ORF. Každopádně se jedná o výtečný titul, jenž postrádá jen máloco. A i když se nějaká chybka najde, jedná se jen o maličkosti.

SPORT **8,9**

STRONGHOLD 2: CASTLE ATTACK

ID 109549

V zámku a v podzámčí se vždy děly divy. A to nemluvě o tom, co se asi dělo v útrobách takové zdánlivě nedobytné tvrze ze středověku. Určitě bychom na tehdejší situaci koukali s otevřenými ústy. A proto je tu Stronghold 2: Castle Attack, aby nám rutinní týden ve válečném stavu lehce nastínil. Po celou hru ovládáte tři lučištníky, kteří stojí v řadě pod sebou na schodových hradbách. Jediné, co děláte, je, že míříte a střílíte do houfu postupujících nepřátel. První kola je to malina, neboť se proti vám vrhají pouze lehkooděnci. Později se však přidají rytíři v brnění či lučištníci. Když už vlastní síly nestačí, lze využít malých podvůdků, nicméně všeho s mírou. Tak jako tak budete jednou poraženi. Pravda je ale taková, že Stronghold 2: Castle Attack je příjemnou hrou k odreagování.

AKČNÍ **8,0**

CHCETE BÝT MILIONÁŘEM?

ID 109645

Televizní soutěž, která si svou slávu už dávno odbyla, se vrací na obrazovky počítačů v podobě freewarové hry. V té usednete do takzvaného horkého křesla. Abyste ale mohli vyhrávat astronomické sumičky, musíte nejdříve projít klasickým „rozstřelem", v němž vítězí hbitost a patřičný důvtip. Poté už nic nebrání vašemu rozletu v samotné soutěži. Můžete se těšit na takřka nevyčerpatelný zdroj otázek (po celou dobu hraní se mi nikdy nepovedlo narazit dvakrát na tu samou otázku!), pohledné animace a věrohodné ozvučení. Kdyby nebylo domácího prostředí, máte zkrátka pocit, jako byste se doopravdy ocitli ve studiu. Škoda jen, že nebyla do posledního puntíku vychytána grafická stránka. Přece jen mi občas scházelo nadšené publikum či nevypočitatelný moderátor.

KVÍZ **9,0**

Tomáš Vrána, externista
Nerozumí ničemu, ale myslí to upřímně

AKTUALITY

Reload Games pracují na dalším dílu **Juniora**. Jejich krátká sága, která využívá popularity série Yetisports, se tentokrát zaměří na sportovní aktivity.

Česká adventura s RPG prvky **Život není krásný** se co nevidět dočká svého šestého pokračování. Vypovídá o tom zejména velice vydařený trailer.

DarkNight. Tak zní název připravovaného RPG z našich luhů a hájů. Překvapivě se nebude jednat o fantasy, nýbrž o hru usazenou do středověkého prostředí.

MAGAZÍN

Preview: DeMorte

Český vývojový tým NiHiLiS chystá ve svých „útrobách" další strašidelnou adventuru. Tentokráte nese tajemný název DeMorte, což je oproti předchozímu Mrtvému městu rozhodně krok vpřed. Pravda, jméno hry je jen špička ledovce, ale uznejte, zní opravdu strašidelně.

Soudě dle screenshotů se jedná opět o ryze atmosférický počin, jehož scénář je do značné míry inspirován povídkou od H. P. Lovecrafta. Do pozadí se čas od času promítnou i výňatky z díla S. Kinga. Tak či onak, těšit se můžete na hororové lokace, speciální hudební doprovod a v neposlední řadě vydařené grafické zpracování. To vše poběží na českém Wintermute enginu, což je mezi adventurami stálice. Držíme palce!

Kde v Česku koupit javové hry

Ivan Lukáš, stálý spolupracovník Doupěte Fanda mobilních technologií a redakční karatista

Chcete-li na mobilním telefonu hrát javové hry nebo používat javové aplikace, je nutné počítat s tím, že všechny mobily neposkytují stejný nebo srovnatelný výkon. Standard javového klienta MIDP 1.0 nebo 2.0 je sice vždy stejný, teprve hardware mobilu ale určuje, jak rychlý bude běh programů a odezva telefonu. Podobně jako u počítačů lze totiž také u mobilů použít speciální programy, tzv. benchmarky, které zhodnotí výkon mobilu. Na základě výsledků benchmarků pak můžete zjistit, jakého výkonu se od vašeho mobilu můžete dočkat. Mezi nejobjektivnější mobilní benchmarky patří zejména tři programy, na které se blíže podíváme, vyzkoušet jich pochopitelně můžete mnohem víc.

FloatTest
Javová aplikace FloatTest prověřuje, jak rychlé je v různých mobilních telefonech provádění opakovaných matematických operací v Javě edice J2ME. FloatTest je volně ke stažení na webu henson.newmail.ru/j2me/Float.htm. Aplikaci po stažení z webu nahrajte do mobilu a spusťte (stejný postup platí i pro další benchmarky).

JBenchmark 1.0
Aplikace JBenchmark prověřuje a měří grafické schopnosti mobilů s edicí Javy J2ME ve verzi MIDP 1.0. Testují se grafické možnosti: rychlost vykreslování textu, dvojrozměrných a trojrozměrných objektů, přímého zobrazování bez použití mezipaměti a animací obrázků ve formátu png. Aplikaci lze stáhnout na webu www.jbenchmark.com/index.html?F=DOWN.

JBenchmark 2.0
Druhá verze programu JBenchmark je určena především k testování grafických možností mobilů, které umějí využívat platformu Java edice J2ME, zaměřuje se ale na novější verzi MIDP 2.0. Program je opět složen z pěti dílčích testů, jejichž výsledkem je opět souhrnné číslo. Benchmark lze stáhnout na stejné adrese jako verzi 1.0.

Na webových stránkách výrobců benchmarků najdete i podrobné výsledkové tabulky a další informace, pro názornost jsme z nich vybrali celková hodnocení několika nejznámějších mobilů.

Mobil	FloatTest [ms]	JBenchmark 1.0	JBenchmark 2.0
Nokia			
N-Gage	18 533	2 169	nepodporuje
3510i	72 396	941	nepodporuje
6600	6 283	2 429	122
6630	2 220	6 303	246
3100	118 161	794	nepodporuje
6230	11 607	1 957	239
7250	71 153	756	nepodporuje
Siemens			
S55	603 884	763	nepodporuje
S65	3 388	1 416	92
SX1	20 549	1 971	nepodporuje
M65	4 139	1 290	87
Sony Ericsson			
T610	329 225	696	nepodporuje
K700i	9 406	2 691	140
P900	4 530	2 206	88

SPECIAL FORCE

Hra Special Force 3 – Cesta zpět (v prodeji pod zkráceným názvem Special Force) je nefalšovanou tahovou strategií. Ačkoli se jedná teprve o první počin výrobce na tomto poli her, patří určitě k nadprůměru. Děj hry začíná v okamžiku, kdy je nad nepřátelským územím sestřelena helikoptéra s oddílem zvláštních jednotek. Po nouzovém přistání je většina vojáků v pořádku, několik se jich ale zraní. Vaším úkolem je dostat všechny vojáky z nepřátelského sevření v pořádku do bezpečí. Potěší české prostředí a dobrá grafika, brzy by měly následovat i další díly série Special Force.

Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** Macron Software, www.macronsoftware.cz **Cena** 50 Kč **Zdroj** Redboss, www.redboss.cz **Hodnocení** 7,4

COLIN MCRAE RALLY 2005

Cesta výborného simulátoru automobilových závodů Colin McRae Rally 2005 vedla přes PC, Xbox a PS2 až ke konzolím N-Gage. Hlavní devízou hry je realistické chování automobilů, stejně jako bohaté možnosti nastavení herního prostředí, parametrů závodů i automobilů. V rámci šampionátu budete závodit v osmi zemích světa, vždy na jiné trati a jiném povrchu. Ovládání je jednoduché, přesné a hodně citlivé. Pochvalu si zaslouží zejména rychlá grafika s výborným překreslováním a věrné simulace chování šestnácti automobilů. Závodit lze i v multiplayeru přes Bluetooth.

Platforma Symbian OS **Výrobce** Ideaworks 3D/Codemasters, www.ideaworks3d.com, www.codemasters.com **Cena** 1 590 Kč **Zdroj** Nokia, www.nokia.cz **Hodnocení** 8,3

ALIEN VERSUS PREDATOR

Javových her vznikajících jako remake počítačových nebo konzolových her, případně podle filmových předloh, rychle přibývá. To je také případ hry Alien versus Predator. Zatímco konzolová podoba nabízela akční 3D střílečku, mobilní verze je pochopitelně výrazně chudší, takže si můžete vyzkoušet pouze přímý souboj vetřelce a predátora v bojové aréně, a to buď jednorázový zápas, nebo turnajový mód se šesti koly a rostoucí obtížností. V každém kole lze využívat také speciální dočasné bonusy, pokud je tedy seberete dřív než soupeř.

Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** Elite, www.elite-systems.co.uk, www.avp-movie.com **Cena** 59 Kč **Zdroj** T-Mobile, www.t-zones.cz **Hodnocení** 6,8

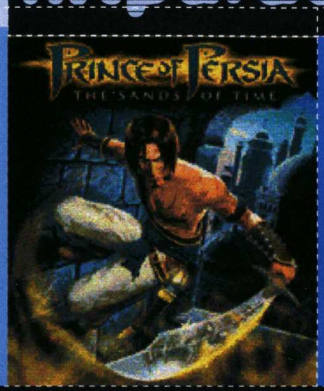
GO TO HELL

V originální akční plošinovce Go to Hell se vžijete se do kůže profesora Toma Carnackiho, kterému se díky (nebo kvůli?) studiu boha podsvětí podaří otevřít bránu do jeho říše. Průšvih je tím pádem na světě – podsvětí je samozřejmě plné krvelačných démonů, kterým nejvíce chutná lidské maso, a Tom může být jejich první chutnou přesnídávkou. Ve hře se musíte probojovat rozsáhlým podzemím až k samotnému bohu Hádovi, na cestě ovšem číhá až neskutečné množství monster všeho druhu. Vaši jedinou zbraní je brokovnice a věřte, že příliš prostoru k odpočinku jí nedáte.

Platforma Java MIDP 2.0 **Výrobce** Morpheme, www.morpheme.co.uk **Cena** 50 Kč **Zdroj** Wap Stránky, www.wapstranky.cz **Hodnocení** 7,7

únorová hitparáda her pro mobily

1 Prince of Persia Sand of Time



Hodnocení 89%

© 2003 Gameloft. Based on Prince of Persia created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are registered trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Prince of Persia The Sands of Time is a Trademark of Jordan Mechner used under license by Gameloft.

Jak objednat?

pošli SMS ve tvaru	YOP JLEMD
na telefonní číslo	900 22 40
cena	80 Kč

Princ of Persia – stará dobrá klasika ve světě počítačů, dokonce i tak populární, že stále vychází nové díly. Tak tedy ani svět mobilních technologií a her není pozadu a jednu kopii si vytvořil. Základ je stále stejný- neohrožený a statečný princ se vrhá do nebezpečí a bojů s nepřáteli kvůli slušné princezně, kterou se snaží zachránit. Princezna vás vlastně provází až k závěrečnému souboji, který ovšem neprobíhá s vezírem, jak tomu bylo v ostatních starých verzích, které jsem hrával, ale čeká vás něco nového, maličko překvapivého, ale neprozradím to, pak by to nebyla ta pravá zábava. Váš princ je zprvu úplně bezbranný, nemá dokonce ani meč. Ale to se spraví hned v první úrovni, kde ho získá, zezačátku jste hrou vedeni, je vám ukazováno, jaké máte možnosti a kudy kam máte jít. Tento jakoby „tutorial" se nedá nijak přeskočit, ale ve druhé úrovni už vám nepíší skoro nic, to jen v první, protože je ve hře spousta nových prvků, jako pasti, které jdou použít jako zbraň, nebo posouvání beden na místo, kde jich je zapotřebí, nebo je třeba rozbít, pokud se vám vyloženě nehodí. Vaše schopnosti a dovednosti se vylepšují a protivníka budete muset nejprve zneškodnit mečem, a pak teprve dorazit dýkou, jinak ožije.

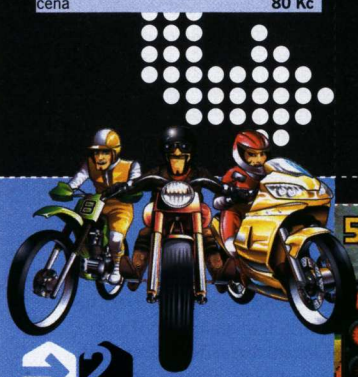
VERDIKT

Velmi hezké, možná bychom mohli říct pokračování legendární počítačové hry v královském zpracování, v každé úrovni vás navíc čeká bonus ve formě dovednosti, takže se hra stává úroveň od úrovně zajímavější.

Podporované přístroje: Alcatel OT 735i • **Motorola** C380, C385, C650, C651, E1000, E398, E550, V180, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V550, V600, V80, V980 • **Nokia** 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6230, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7650, N-Gage (QD) • **Panasonic** X60 • **Sagem** my-X5-2, V55, V65, X7, E700 • **Sharp** GX10, GX15, GX20, GX30 • **Siemens** CX65, M50, M65, MC60, S55, S65, S65V, SK65, SL45i, SL55, SL65, SX1 • **Sony Ericsson** T610, T630, Z1010, Z500, Z600

2 Highway Racer

Rychlost, řev motorů a vítr ve vlasech



Hodnocení 90%

Závodění není nikdy dost! Hra Highway Racer je tu pro potěšení všech, kdo holdují tomuto žánru mobilních her. Jde vskutku o dobrou hru, která může připomínat starší počítačové hry tohoto typu, ale graficky mnohem dále.
Jak je každému jasné musíte dojet do cíle jako první, ale to je jen část, nejdříve se musíte na závod dostat a to tak, že do určitého času zajedete klasifikaci. U lepších telefonů máte na výběr ze tří motorek a u každé jedete 2 závody a tedy i 2 kvalifikace. Motorky jsou rozděleny podle tří kritérií, jsou to rychlost, zrychlení a pneumatiky, tedy zřejmě jízdní vlastnosti – u každé motorky je hodnocení, dalo by se říct, že čím lepší motorka tím větší obtížnost.
U telefonů Nokia 3410, 3510i, 6310i a Siemense S55 je pouze jedna motorka, ale jsou tam jiné věci jako víc závodů a tak, takže si zahrajete téměř stejně.
V závodě samotném je důležité se udržet na silnici, protože pokud sjedete, tak se vám celkem lehce může stát, že nabouráte do nešikovně vybudované lampy pouličního osvětlení, nebo do nějaké jiné překážky, která vás vyhodí do vzduchu, ale i přesto pro vás hra nekončí, nová motorka se objeví na silnici se zlomkem původní rychlosti a vy můžete opět uhánět jak šílení do cíle. Ale nabourat můžete i na silnici třeba do zátarasu, který je zde postaven čistě jen proto aby se co nejvíce závodníků zabilo, ale co je trošičku nespravedlivé, že vaši soupeři tyto překážky sprostě projíždí a ani se nezpomalí ...

VERDIKT

Když přehlédneme ty zanedbatelné chyby, které se podařilo vyšťourat, tak je jasné že na sebe mohou být vývojáři této hry celkem pyšní, viděli jsme už dost jiných her tohoto typu, ale většinou to byly jen pokusy o dobrou hru.

Podporované přístroje: Motorola T720, V300, V300i, V500, V505, V525, V550, V600, C450, C550, A1000, A835, A920, A925, E1000, C380, C385, C650, C975, C980, E398, V180, V220, V550, V980 • **Nokia** 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6600, 6610, 6610i, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, NGAGE, N-GageQD, 3410, 6230i, 7600, 7610, 7650, N-Gage (QD) • **Panasonic** X60 • **Sagem** my-X5-2, V55, V65, X7, E700, GX30 • **Siemens** CX65, M65, SX1 • **Sony Ericsson** T610, T610IM2, T630, Z600, Z1010, F500i, S700i

Jak objednat?

pošli SMS ve tvaru	YOP JENWD
na telefonní číslo	900 22 40
cena	80 Kč

3 DELTA CORPS

Hodnocení 80%

Létáte s vrtulníkem a plníte rozmanité mise a úkoly, které na sebe navazují. Vrtulník je velmi dobře vybaven, má kulomet, raketomet a také může nést bomby! Hra má dokonce i svůj příběh, kde se jedná o zmizelého amerického pozorovatele.

Jak objednat?

pošli SMS ve tvaru	YOP JSSDD
na telefonní číslo	900 22 50
cena	50 Kč

Podporuje telefony: Nokia 3587, 3587i, 6015i, 6010, 6015, 3586, 3586i, 3585i, 3595, 8910i, 3530, 3510i, 3125, 6610i, 3205, 3120, 3108, 6810, 6820, 7200, 3105, 3200, 6225, 3100, 6108, 7250i, 6585, 3300, 6220, 6800, 6100, 7250, 5100, 6610, 7210, N-Gage, N-Gage QD, 3620, 3660, 3600, 3650, 7650 • **Siemens** CX65, M65, SX1 • **Motorola** V300, V500, V525, V600 • **Sony Ericsson** K700i • Sharp GX10, GX20, GX30

4 BLOCK BREAKER DELUXE

Hodnocení 91%

Hra připomíná staříčký Arkanoid, ale zpracování má mnohem lepší! Díky desítkám bonusů vás hra jen tak neomrzí.

Jak objednat?

pošli SMS ve tvaru	YOP JPNDD
na telefonní číslo	900 22 50
cena	50 Kč

© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, the Gameloft logo and Block Breaker Deluxe are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

Podporuje telefony: Motorola C380, C385, C650, C651, E1000, E398, E550, V180, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V550, V600, V80, V980 • **Nokia** 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3410, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6310i, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage (QD) • **Panasonic** X60 • **Sagem** my-C5-2, X5-2, V55, V65, V75, X4, X7 • **Sharp** GX10, GX15, GX20, GX30 • **Siemens** CX65, CXV65, M50, M65, MC60, S55, S65, S65V, SK65, SL45i, SL55, SL65, SX1 • **Sony Ericsson** F500i, K500, K700, S700, T610, T630, Z1010, Z500, Z600

5 SOLITAIRE

Hodnocení 87%

Velmi oblíbená klasika z počítačů stále oblíbená mezi širokou vrstvou uživatelů. Na konci hry vás nečeká animace karet, ale jiný, pro někoho i přitažlivější obrázek. Příjemné je, že pokud hru přerušíte, sama se uloží a můžete v ní kdykoli pokračovat.

Jak objednat?

pošli SMS ve tvaru	YOP JUESD
na telefonní číslo	900 22 50
cena	50 Kč

© 2002 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.

Podporuje telefony: Motorola C380, C385, C650, C651, E398, E550, T720, V180, V220, V3, V300, V500, V505, V525, V550, V600, V80 • **Nokia** 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3410, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6310i, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage (QD) • **Sagem** my-X5-2, V55, V65, V75, X7 • **Samsung** SGH E310, E330, E600, E630, E700, E800, E808, E810, E820, X460 • **Sharp** GX10, GX20, GX30 • **Siemens** C55, M50, SX1 • Sony Ericsson F500i, K500, K700, S700, T610, T630, Z1010, Z500, Z600

6 M-RALLY

Hodnocení 89%

Opravdová rally na mobilním telefonu s vynikajícím grafickým zpracováním. Jezdíte pouze na čas po 6 připravených tratích.

Jak objednat?

pošli SMS ve tvaru	YOP JKESD
na telefonní číslo	900 22 50
cena	50 Kč

Podporuje telefony: Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250(i), 3410

barevná pozadí

Kód uvedený u pozadí pošlete na telefonní číslo 900 22 30, např. pro objednání "dvou opiček" pošlete YOP BYCBD na 900 22 30. Pozor, mezi YOP a kód vložte mezeru.
Ihned obdržíte wap odkaz a obrázek bude automaticky stažen do vašeho mobilu. Cena služby 30 Kč.

mobilní zábava yop!

YOP BTDWD

YOP BYCBD

YOP BSGSD

YOP BLTKD

YOP BUPRD

YOP BAXED

YOP BMBPD

YOP BGIUD

YOP BNYGD

YOP BCPHD

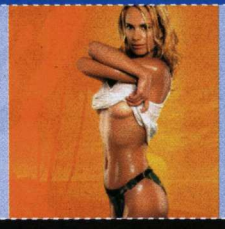
YOP BNPRD

YOP BMJSD

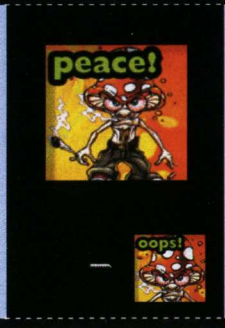
YOP BGEKD

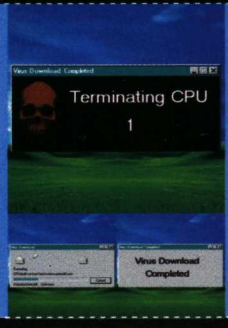
YOP BNCBD

YOP BISCD



animovaná pozadí





Barevná pozadí podporují telefony s barevným displejem

YOP WHBED YOP WMHJD YOP WPMDD YOP WFGXD YOP WXLED

Vyzváněcí melodie

Polyfonní melodii získáte, když odešlete kód vybrané skladby na telefonní číslo **9002230**. Chcete-li monofonní melodii, pište v kódu jako počáteční písmeno "M". Podporuje váš telefon EMS? Pište v kódu jako počáteční písmeno "I".

Chameleon	YOP PEBZD	Suga Suga	YOP PWFRD
Hey Mama	YOP PCJJD	Leave (Get Out)	YOP PHDLD
Bad Day	YOP PAURD	Vertigo	YOP PXTSD
Flashdance	YOP PRHZD	Nobody's Home	YOP PYUXD
Stupidisco	YOP PGYID	Balla Baby	YOP PJSED
Ecstasy	YOP PMGAD	Summer Of Energy	YOP PDJAD
Call On Me	YOP PCCBD	Nejsi z nás	YOP PEYND
Forca	YOP PRHSD	On My Head	YOP PMYTD
Bubblin'	YOP PCAWD	Kutil	YOP PCCPD
Amazing	YOP PULAD	To mi nedělej	YOP PFPBD
Just Lose It	YOP PKLCD	Hříšná těla, křídla motýlí	YOP PAFMD
Aicha	YOP PIHUD	Morituri Te Salutant	YOP PECYD

Vyzváněcí melodie podporují telefony s polyfonním i monofonním vyzváněním.

Reálné zvuky

nechte svůj telefon štěkat jako pes nebo řehtat jako kůň
Pořiďte si místo tradiční vyzváněcí melodie reálný zvuk, který je k nerozeznání od skutečných zvuků. Stačí poslat SMS s objednacím kódem na číslo **9002250**.

digitální budík	YOP RJGAD	pružina	YOP RLZGD
zvonek na kole	YOP RTKDD	sova	YOP RGFMD
rys	YOP RWPUD	starý telefon	YOP RJGXD
říhnutí	YOP RWRXD	výbuch bomby	YOP RCPKD
kráva	YOP RMCLD	vrány	YOP RSAJD
prd	YOP RKYWD	štěkot psa	YOP RINKD
kůň	YOP RRMBH	kačeny	YOP RXEHD
motorová pila	YOP RXXND	strašidelný smích	YOP RGIFD
slepice	YOP RLUMD	dětský smích	YOP RXEED
šimpanz	YOP RYLMD	kukačkové hodiny	YOP REFJD
smích	YOP RWUWD	saxofon	YOP RFIPD

Službu provozuje Expansion Group a.s.
U Habrovky 247/11 • Praha 4
infolinka 723 936 782, po-pá: 10:00-17:00

Warcraft 3: Defense of Ancients

Dnes představovaný titul Warcraft 3: DotA vlastně není samostatnou hrou, ale „pouze" módem pro úspěšnou strategii Warcraft 3. Konkrétně tento upgrade vytvořil fanoušek Warcraftu jménem Guinsoo a DotA znamená Defense of the Ancients. O co přesně zde jde?

Zjednodušeně řečeno – místo strategie vás čeká RPG. Ale ta strategie zde pořád zůstala. V praxi to vypadá tak, že proti sobě nastoupí dva týmy složené z hrdinů, které známe z původního Warcraftu 3; až na to, že jsou všichni na první úrovni a teprve v průběhu hry se budou zlepšovat. Váš úkol je jasný: máte svou základnu (tu ale „jen" máte – nic nestavíte a nic z ní nemáte) a nepřátelský tým také – takže… co takhle jim ji zničit a vlastní ubránit? Dobrý nápad, ale přejít mapu zabere pěkných pár minut, které mohou nepřátelé využít k tomu, aby se zlepšili, vytrénovali (zabíjením potvor), a až přijdete, uvítali vás ohněm, mečem a rychlou smrtí! Ta sice není konečná – za několik sekund se můžete oživit, ale i tak představuje nepříjemné zdržení.

Samotní hrdinové jsou charakterizováni třemi vlastnostmi a jednou ze dvou kategorií. Vlastnosti jsou síla, která ovlivňuje jak sílu útoku, tak i množství vašich životů; pak pohyblivost, od níž se odvozuje rychlost pohybu i útoku; a konečně inteligence, která je – jak jinak – na kouzlení. S každým levelem, který získáte, si je můžete o něco málo zvýšit a je jen a jen na vás, které to budou a o kolik. Kromě toho se postavy dělí do dvou kategorií – melee a range. Jednoduše řečeno to jsou postavy, které bojují zblízka a ty, které preferují střelné zbraně. Kromě toho jsou zde i předměty, které dokáží zlepšit vaše vlastnosti. Musíte si je ale koupit za peníze, které získáte ze zabitých potvor.

K hraní Warcraft 3 DotA potřebujete jednak originální Warcraft 3 včetně datadisku Frozen Throne, a jednak samotný prográmek DotA. Ten si můžete stáhnout na adrese **www.dota-allstars.com**, kde je i fórum, v němž jsou k nalezení rady do hry. Samotný mód je pravidelně updatován o nové předměty a hrdiny.

Zastávka u léčivé fontány nikdy neškodí

ONLINE RYCHLOKURZ

Mód – program (většinou vyrobený fanoušky), který nějak mění (modifikuje) původní hru na něco více či méně jiného

MMO – massive multiplayer online – hra, která funguje na virtuálním serveru, na nějž se připojují hráči přes internet

MMORPG – massive multiplayer online RPG – nejčastější typ online hry, hráč žije v určitém světě, povídá si s ostatními, zabíjí potvory, plní úkoly

Trocha kouzel ještě nikoho nezabila, nebo že by jo?

NOVINKY

Platte za MMORPG v korunách!

Jak je vidět, přichází nová doba. Ptáte se proč? Protože nyní si konečně mohou všichni čeští zájemci vychutnat nejnovější MMORPG skvosty a nepotřebují kvůli tomu tatínky se zlatou VISA kartou, ani americké kamarády. Společnosti CD Projekt (distribuuje World of Warcraft) a Playman (EverQuest 2) se totiž rozhodly vydávat speciální „předplacené" karty na hraní těchto her. EQ2 vás tak bude stát 299 Kč za měsíc a kartu si můžete objednat na mailu everquest@playman.cz, WoW vás přijde na 799 Kč za 60 dní a koupíte ji na stránkách www.cdprojekt.cz.

Vir v Lineage

Dnes už si člověk nemůže být jistý ničím. Jednou vás vykradou zloději – a podruhé vám třeba ukradnou vaši herní postavu. Přesně to se nedávno stalo mnoha uživatelům MMORPG Lineage, kterým pomocí trojského koně Troj/LegMir-Y neznámí hackeři ukradli přístupová data k jejich účtům. Vir se objevil již několikrát v minulosti: hackeři jím kradli data ke hrám Outwar a Legend of Mir 2.

Nový český Ragnarok server

V prvním čísle jsme vás seznámili s MMORPG Ragnarok Online, který si můžete, kromě mnoha placených, zahrát i na českém free serveru CzechRO (www.czechro.net). Nyní se objevil další český server této hry – Final-RO, který naleznete na adrese www.final-ro.tk. Prozatím je tento nový server vcelku prázdný, ale kdo ví, jak to s ním bude v budoucnu?

Martin Boček, redaktor
Blázen a milovník bojovek

Call of Duty

nejpopulárnější multiplayerová hra v ČR

Jiří Černý, externista
Citlivě vědy, čínské kultury a Magic: The Gathering

Když jsme před měsícem ve stručném shrnutí zajímavých událostí roku 2004 zmínili famózní úspěch Call of Duty na GameZone, netušili jsme ještě, že již za několik málo dní poté dojde k prolomení neuvěřitelné hranice tisícovky současně připojených hráčů. Jen pro malé srovnání – CoD na sebe v současné době poutá více pozornosti, než všechny ostatní tituly dohromady.

Připomeňme, že Call of Duty je populární i v singleplayeru, a to zejména díky mimořádně chytlavé atmosféře, která vás vtáhne do válečného pekla 2. světové války s pocitem, že se na vlastní kůži účastníte masivních bitev, ve kterých s výjimkou vaší jednotky figurují i další stovky mužů. Koncem roku 2004 navíc vyšel i očekávaný datadisk United Offensive (hodnocení Doupě 8/10).

A jak si tedy CoD stojí na poli multiplayeru? Kromě klasických módů jako DeathMatch nebo Capture the Flag (s dokumenty místo vlajek) jsou k dispozici i méně obvyklé typu Search And Destroy, či Behind Enemy Lines. Za krátkou dobu po vydání hry byl uspořádán první týmový turnaj Spring check-up (5 vs. 5, Search And Destroy), ještě předtím však v rámci Electronic Sports League vznikly dvě ligy (1 vs. 1 a 6 vs. 6 Search And Destroy).

Již úvodního turnaje se zúčastnilo 32 klanů a první místo nakonec obsadil tým EAS. V reakci na stále vzrůstající popularitu otevřel v létě téhož roku CoD sekci i slavný multiherní klan Neophyte, který pro ni současně i získal hráče patřící k naprosté republikové špičce. Ta však paradoxně vydržela pouhých pět dní, než se její členové vrátili zpět do Military Committee, a k jejímu obnovení došlo až na sklonku roku. Ve stejný měsíc byl přidán do nabídky GZ i United Offensive, který však takové obliby zdaleka nedosahuje. Od té doby už je každopádně vcelku jasné, že CoD spolehlivě předstihl i Counter-Strike a stal se nejhranější hrou GameZone vůbec. Začala oficiální liga, do jejíž startovní sezóny se přihlásilo takřka neuvěřitelných 128 klanů.

To už nemohlo uniknout pozornosti společnosti Intel, která se v lednu 2005 stala jejím partnerem a věnovala na ceny celkem 5 procesorů Pentium 4 s příslibem, že spolupráce bude pokračovat i do budoucna. Co říci závěrem? Pokud jste Call of Duty v multiplayeru snad ještě nezkoušeli, rozhodně tak učiňte a věřím, že vás začne bavit stejně tak jako stovky dalších lidí v ČR.

CO SE CHYSTÁ?

WEG 2005. Pokud nemáte tušení, co se skrývá za touto záhadnou zkratkou, vězte, že jde o nový prestižní turnaj, určený výhradně prvním osmi nejlepším CS klanům světa a šestnácti top hráčům Warcraftu III. World e-sport Games budou trvat celý rok, rozdělené do 4 sezón, z nichž každá obnáší 8 týdnů. Zčásti se budou konat v Jižní Koreji, finálová utkání však proběhnou v Číně. Po druhé sezóně se navíc odehraje speciální turnaj World All-Star Event a po čtvrté World Pro-Series Event. Jedná se o doposud největší progamingovou akci na světě a vzhledem k době, kterou účastníci budou trávit mimo domov (několik týdnů), pro ně bylo v Koreji vybudováno i něco na způsob olympijské vesnice. Pro zajímavost – Prize Money určené trojici nejlepších v obou titulech:

Counter-Strike:	**Warcraft 3:**
1. místo: 50 000 $	1. místo: 20 000 $
2. místo: 20 000 $	2. místo: 10 000 $
3. místo: 10 000 $	3. místo: 5 000 $

World e-Sports Games WEG 2005

TOP 5 NEJLEPŠÍCH COUNTER-STRIKE KLANŮ – SVĚT

1. Team NoA
2. Team EYEballers
3. Ninjas in Pyjamas
4. Gamer Cro
5. Begrip

Tentokrát došlo v žebříčku k velkým posunům díky dvojici nových švédských klanů, Ninjas in Pyjamas a Begrip. Nejvíce si ale polepšil Team NoA, který doslova vystřelil přes několik pozicí na přední příčku. Z pětice nejlepších se naopak propadli The Titans a Team 3D.

Zdroj: www.gotfrag.com

V rámci projektu AMD Cyber School byla vyhlášena soutěž o 20 počítačů LYNX, určených k vybavení učebny informatiky ve vítězné škole. Přihlásit se tedy mohou pouze studenti, a to registrací do projektu a účastí na přednáškách a vědomostních testech. Vše vyvrcholí velkým finále ve dnech 23.–26. 6. 2005.

CYBER SCHOOL

Na serveru PlayZone se objevil nový titul – týmová akční hra America´s Army. Tuto hru vytvořila přímo armáda USA coby součást „propagačních materiálů" strýčka Sama.

Na GameZone se překvapivě (a navzdory prohlášení jejího šéfredaktora) opět vrátil Doom III. Fanoušci zběsilého vraždění ve světle baterky se tak mohou již podruhé radovat.

Společnost Blizzard zrušila cca 12 000 Warcraft III účtů na Battlenetu. Společně s tím bylo zabanováno zhruba i 6 000 CD hesel, které tyto účty využívaly, a to na dobu jednoho měsíce.

Hráčův rádce

Svoboda a volnost

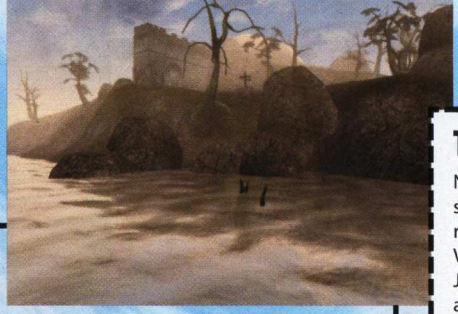
Zastřelit dva protivníky, proběhnout úzkou uličkou a za ní do jediných otevřených dveří. Také vás občas lineární hry nudí? Právě proto jsme do dnešního Hráčova rádce vybrali tituly, které jsou hlavně o svobodě konání. Můžete si v nich v rámci širokých mantinelů dělat co se vám zlíbí, a přesto se budete bavit. Které hry to (při opomenutí čistých onlinovek) jsou?

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Žádná sága se do srdcí hráčů nezapsala volnějším a ležérnějším stylem než GTA. Žádná jiná nenabídla takovou míru volnosti, která byla přesto stále zábavná. V nejnovějším (pátém) dílu už nesimuluje jen život gangstera v jednom městě, ale v celém státě včetně venkovských oblastí! V létě i na PC.

Žánr akční **Rok vydání** 2004/5 **Platforma** PS2 (v přípravě pro PC) **Cena** 2 199 Kč (1 869 Kč doupe.vltava.cz)

- ⊕ rozmanitá škála různých herních možností, reálné prostředí
- ⊖ žaloby na tvůrce hry



THE ELDER SCROLLS: MORROWIND

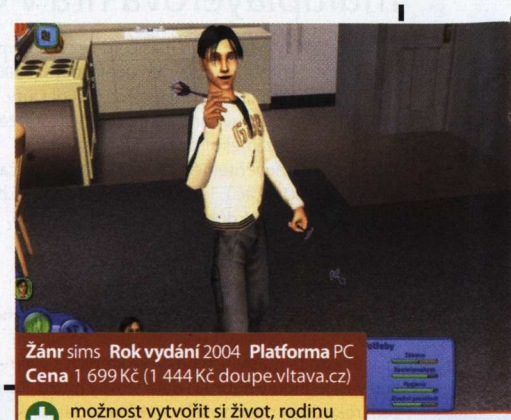
Žít, být, bojovat, studovat, potápět se, sbírat kytičky, lovit zvířata, obchodovat, poflakovat se, nebo chodit na procházky do lesů? Svět Morrowindu vám rozhodně nebude poroučet. Navíc prokousat se tímto hutným fantasy RPG se nepovede každému. Spoustě lidí se totiž vůbec nechce virtuální realitu opouštět.

Žánr RPG **Rok vydání** 2002 **Platforma** PC, Xbox **Cena** 599 Kč (479 Kč doupe.vltava.cz)

- ⊕ nejpropracovanější offline RPG všech dob, spousta vedlejších úkolů
- ⊖ občas až přílišná volnost

THE SIMS 2

Nejste spokojeni se svým bytem? Neliší se vám váš rodinný domek? Nesnášíte své rodiče/prarodiče/snoubenku/děti/manželku? Vytvořte si život a prostředí, jaké se vám líbí. Jedině nejprodávanější hra všech dob, Sims, a její pokračování vám umožní hrát si na opravdový život se vším, co k tomu patří.



Žánr sims **Rok vydání** 2004 **Platforma** PC **Cena** 1 699 Kč (1 444 Kč doupe.vltava.cz)

- ⊕ možnost vytvořit si život, rodinu i dům snů
- ⊖ svět se vám zúží v digitální uspokojování několika druhů potřeb

SID MEIER'S CIVILIZATION 3

Žádný milovník historie nepohrdne šancí vzít lidské dějiny do vlastních rukou a pokusit se dobýt slávu pro svůj „vyvolený" národ. Civilizace nám několikrát dokázala, že vybudovat mocnou říši od starověku až do postinformačního věku není vůbec jednoduché, ale ten pocit na prahu vítězství za to stojí.

Žánr strategie **Rok vydání** 2001 **Platforma** PC **Cena** 1 199 Kč

- ⊕ možnost vytvořit si vlastní dějiny, několik možných konců
- ⊖ náročnější záležitost

FREELANCER

Spousta galaxií, ještě více planet a orbitálních stanic. A do toho vy jako začínající letec s chabou raketkou. Freelancer je další ze skvostů nelineární herní tvorby. Jeho obrovský svět, spousta odboček a vedlejších úkolů dělají ze hry v současné době asi nejpropracovanější a nejrozmanitější simulátor na trhu.

Žánr vesmírný simulátor **Rok vydání** 2003 **Platforma** PC **Cena** 299 Kč

- ⊕ rozmanitost, spousta planet, soustav, jednoduché ovládání
- ⊖ delší nahrávání

SID MEIER'S PIRATES

Dělat zábavné nelineární hry se musí umět. A Sid Meier umí. Piráti jsou jeho stařičkou láskou, hrou, která má za sebou více než patnáctiletou historii a kterou dokázal s umem jemu vlastním přetvořit do podoby moderní hry. Kombinaci několika žánrů a pocit svobodného karibského korzára nenajdete v žádné jiné hře v tak propracované podobě.

Žánr simulátor piráta **Rok vydání** 2004 **Platforma** PC **Cena** 1 299 Kč

- ⊕ několik žánrů v jednom, nenásilný děj, jednoduchost
- ⊖ zabavit se musíte sami

World of Warcraft

Příručka nového bojovníka

Akademie interaktivních umění a věd zveřejnila nedávno seznam vítězů již osmého ročníku své soutěže o nejlepší herní počiny roku. V kategorii masivně multiplayerových online her se na prvním místě nemohl umístit nikdo jiný než nové dítko Blizzardu, World of Warcraft. A protože i v našich končinách jeví o tuto hru zájem stále větší počet hráčů, rozhodli jsme se vám přinést podrobného průvodce světem World of Warcraft. Doufáme, že se vám informace uvedené na následujících několika stranách budou ve virtuálním životě hodit!

Petr Urban, stálý spolupracovník Doupěte
Vášnivý sběratel krabiček od sirek

Všeobecné tipy pro úplné začátečníky

- Ještě než se ve světě WoW pořádně rozkoukáte, snažte se naučit alespoň základy ovládání. Další složitější fígly pochytíte časem (a po přečtení tohoto návodu).

- Jídlo vám pomůže rychleji se uzdravit. Nelze však jíst během souboje, při „občerstvování" je nutné stát (sedět) na místě a nehýbat se.

- Rychlejší regeneraci vaší many zajistí voda. Platí zde stejná pravidla jako pro jídlo.

- Jednotlivým hráčům ve vašem okolí můžete posílat soukromé zprávy, které nikdo jiný neuvidí. Stačí stisknout klávesu Enter a napsat /w jméno-hráče zpráva.

- Jakmile máte potíže, utíkejte! Není to zbabělost, je to hra o váš život. Monstra po vás sice půjdou, ale po určité době je přestane bavit vás stíhat a vrátí se na svá původní místa. Pokud se nacházíte poblíž města, běžte tím směrem – může vám přijít na pomoc stráž. Pokud je blízko cesta, běžte po ní, stráže po ní procházejí. Nesnažte se pronásledujících monster zbavit tak, že budete běhat k jiným hráčům – monstra pak sice zaútočí na ně, vaši reputaci to však mnoho nezvýší.

- Už ze začátku asi budete mít potíže s místem – batoh je vcelku malý a mnoho věcí se do něj nevejde. K dispozici jsou malé pytlíky od čtyř do osmi slotů, které lze do batohu nacpat. Tyto pytlíky je možné poměrně draze koupit u obchodníků, ale pokud budete trpěliví a vyčkáte, vypadnou vám z nějaké potvory. Můžete tak ušetřit nějaké ty drobáky.

- Pokud ovládáte schopnost používání střelných zbraní, užívejte je na vylákání potvor z davu. Monstra se většinou seskupují po dvou až třech jedincích a zejména v začátcích hry byste takové množství najednou neustáli. Proto je lepší nejprve z dálky jednu potvoru vylákat šípem a teprve pak se do ní pustit.

- Zkušenosti a loot (předměty a peníze, které z potvory vypadnou) získáte pouze tehdy, zaútočíte-li na potvoru první. Pokud někomu pomůžete nějakou potvoru dorazit, nic hmotného sice nezískáte, ale zvýší to vaši virtuální karmu.

TYPY HERNÍCH SERVERŮ

Blizzard připravil pro své hráče hned několik typů herních serverů, které se liší především pojetím soubojů hráč vs. hráč (PvP):

normální servery (PvE) – Hráči mohou útočit na monstra a další neherní postavy všech nepřátelských stran. Jakmile to udělají, hráči této strany mohou zaútočit na ně, kromě toho se do PvP souboje můžete zapojit tak, že někoho vyzvete na souboj či vstoupíte do nepřátelského města. Blizzard také připravuje speciální herní oblasti zvané Bojiště, kde lze volně útočit na ostatní hráče.

soubojové servery (PvP) – Jednotlivé oblasti světa jsou kontrolovány Hordou nebo Aliancí. Jakmile se nacházíte na nepřátelském území, mohou na vás protivníci volně útočit. Na vlastním území se můžete pro PvP souboj rozhodnout také, ale nemusíte. V neutrálních teritoriích se můžete mlátit, jak jen chcete.

RPG servery – Jsou to oblasti pro hráče, kteří si libují v RPG a vžívání se do různých rolí, tj. například role mága, rytíře apod. Pro RPG servery platí zvláštní pravidla chování a komunikace.

Tipy pro pokročilé

● Pro rychlejší získávání zkušeností, předmětů a peněz hrajte v partách. Je to větší zábava i rychlejší vývoj postavičky, ale především – o tomhle celý WoW je!

● Odpojujte se ze hry v hospodách nebo městech. Vaše postava tam rychleji odpočívá, a jakmile se příště přihlásíte do hry, budete mít větší zkušenostní bonus. Pokud je totiž postava odpočatá (rested), získává po určitou dobu danou dobou nepřítomnosti zkušenostní bonus v podobě dvojnásobku získaných zkušenostních bodů.

● Plňte několik questů najednou, může vám to ušetřit spoustu času stráveného cestováním. Zadavatelé questů (NPC postavy) obvykle bývají shromáždění na jednom místě, nebo alespoň nedaleko od sebe, a spousta questů zahrnuje cestování podobným směrem. Plňte tedy questy chytře za sebou, nikoliv jeden po druhém.

● Najděte si dobrou partu hráčů (max. pět postav v jedné partě). Zkušení hráči v partě na sebe čekají, jednají v zájmu party, pomáhají si, spolupracují v maximální míře, protože vědí, že jim to může přinést jedině užitek. V partě není dobré „mít vlastní hlavu" – vyjma situace, kdy jste vůdcem party.

● Po chvilce hraní si běžte do města nakoupit nové skilly, abyste ovládli větší množství zbraní. Není větší smůly, než když vám z nějakého proklatého orka vypadne vynikající sekyra a vy nemáte dovednost v používání seker!

● Dobře se rozmýšlejte před koupí jakéhokoliv nového brnění. Pokud by měl nový rukáv/štít/hruď zvýšit váš armor rating z 550 na 600 bodů za cenu X stříbrných, dobře si promyslete, zda se vám to vyplatí, anebo zda není lepší počkat, až najdete lepší brnění v lootu nějaké potvory (což téměř vždy výhodnější je).

● Využívejte různé vybavení pro různé situace. Většina hráčů sice stále nosí stejné brnění i zbraň, ale to není vždy výhodné. Na některé potvory se lépe hodí jednoruční rychlý meč s magickou resistencí, na jiné obouruční válečná sekyra s damage bonusem.

● Pokud si libujete v různých herních rolích, jednou jako healeři, jindy jako bojovníci, hrajte za Druida. Je to vynikající ofenzivní charakter, ale zároveň druhý nejlepší léčitel. Druidy se mohou stát pouze noční elfové a Taureni.

● Pokud hrajete rádi ve skupinách, hrajte za Priesta. Je to bezkonkurenčně nejlepší léčitel a ti jsou vždy velmi žádaní. Priesty se mohou stát noční elfové, lidé, trollové a nemrtví.

● Nebojte se pomáhat ostatním hráčům. Nikdy nevíte, jak se vám mohou odměnit.

OBCHODOVÁNÍ

Vyplatí se pravidelně navštěvovat aukční síně (tři v celém světě WoW – pro Hordu v Orgrimmaru, pro Alianci v Ironforge a jedna neutrální v Gadgetzanu), můžete tam hodně vydělat i výhodně nakoupit. Při větším počtu hráčů jsou sice síně trochu pomalé, ale stále se vyplatí tam pobýt. Využívejte také obchodní komunikační kanál. Některé předměty tam můžete prodat i několikrát dráž než u NPC obchodníků. Komunikační kanály bývají nejvytíženější ve velkých městech, kde se nachází nejvíce hráčů. Obchodovat můžete přímo ve hře (/trade), není to však možné s nepřátelskými postavami.

Často kladené otázky

[?] Mohu se hned na začátku hry potkat se svými přáteli, kteří hrají za jinou rasu?
[!] Ano, u některých postav je to snazší, u jiných o něco obtížnější, ale jde to. Například lidé a trpaslíci mají svá města propojena podzemní dráhou. Do ostatních koutů světa se dá dostat právě skrze velká města jednotlivých ras, kde se vždy nacházejí průchody do dalších oblastí, například na ostrov elfů a jinam.

[?] Lze získávat zkušenosti i jiným způsobem než jen zabíjením potvor?
[!] Ano, hráč získává zkušenosti také za plnění úkolů a objevování nových teritorií.

[?] Jsou ve hře draci?
[!] Ano.

[?] Nacházejí se ve hře oblasti a dungeony určené pro pokročilé hráče?
[!] World of Warcraft obsahuje spoustu herního obsahu určeného pro různě pokročilé hráče. Zábavy se tak dočkají jak příležitostní hráči s postavami na nižších úrovních, tak i ti pravidelní, kteří již dosáhli téměř maximálního levelu své postavy.

[?] Jaká je maximální velikost party?
[!] V jedné partě může být maximálně pět postav. Ty mezi sebou sdílí loot i zkušenosti. Maximálně osm part lze vzájemně sdružit do jednoho raidu. Raidy jsou určeny pro rozsáhlé questy a úkoly nebo bitvy.

[?] Je možné spustit a hrát WoW v okně?
[!] Ano, programově je hra natolik vyspělá, že ji lze bez problémů hrát v okně a kolem mít spuštěné další aplikace (například MP3 přehrávač s vlastní muzikou).

[?] Mohu si založit více postav na více herních serverech bez toho, abych musel platit další poplatky?
[!] Hráči platí poplatek za svůj účet, nikoliv za postavy. Můžete si tak vytvořit několik postav na několika různých herních serverech v rámci jednoho měsíčního poplatku.

[?] Mohu mít na svém účtu postavy Hordy i Aliance?
[!] Ano, ale pouze na PvE (normálních) serverech. Na soubojových (PvP) můžete mít postavy pouze jedné ze stran.

[?] Kolik mohu mít maximálně postav na jednom serveru (v jedné oblasti)?
[!] Maximum na jednu oblast je deset postav. Ve všech oblastech dohromady můžete mít maximálně 50 postav.

[?] Jaká je maximální dosažitelná úroveň postavy?
[!] Level 60.

KUDY BROUZDAT

ZAHRANIČNÍ

www.worldofwarcraft.com – oficiální stránka WoW určená především pro americké hráče

www.wow-europe.com – oficiální stránka WoW určená pro evropské hráče

www.thottbot.com – ultimátní zdroj informací o World of Warcraft, naleznete zde každý předmět, dovednost, kouzlo, protivníka i s detailními informacemi o ceně, síle atd.

wowvault.ign.com – obecné informace o hře, tvorbě postav, monstrech, předmětech, příběhy ze hry

strategy.worldofwar.net – podrobné návody na tvorbu postavy, další zajímavé tipy a triky

www.warcraftcentral.com – WoW pro začátečníky, užitečné rady

ČESKÉ

www.cdprojekt.cz – oficiální stránky českého distributora hry

wow-dd.svarov.org – Death Dealers, jedna z mnoha českých guild světa WoW

www.wow.web4u.cz – zde se schází a diskutuje česká WoW komunita

wow.ogaming.com – novinky ze světa WoW, databáze předmětů, diskusní fóra a mnoho dalšího

warcraft.megazin.cz – informacemi nabitý český web o WoW

WORLD OF WARCRAFT V ČR

Začátkem února nastala v souvislosti s WoW u nás jedna podstatná změna. Distribuční společností se totiž místo Cenegy stal CD Projekt. Ten uvedl hru na trh 15. února 2005 za cenu 1 599 Kč (1 349 Kč v obchodě Doupě na Vltavě). Hraje se samozřejmě pouze na evropských serverech a je nutné platit pravidelný měsíční poplatek. Nejjednodušší placení je skrze kreditní kartu, ale pro ty, kteří ji k dispozici nemají, připravil CD Projekt speciální Game Time kupóny. Tyto předplacené karty nahrazují placení kreditní kartou a umožňují hrát hru po dobu 60 dní. Cena jednoho kupónu je 799 Kč.

Měsíční poplatky

- při platbě na 1 měsíc 13 eur měsíčně
- při platbě na 3 měsíce dopředu 12 eur měsíčně
- při platbě na 6 měsíců dopředu 11 eur měsíčně

HARDWAROVÉ FÍGLE

WoW není nijak přehnaně hardwarově náročná hra, jako minimální konfigurace je udáván systém s 800 MHz procesorem, 256 MB RAM a 32 MB akcelerátorem typu GeForce 2 nebo lepším. Jediné, čeho je potřeba relativně dost, je místo na HDD, alespoň 4 GB. Co se týká připojení, je možné hrát WoW i přes 56kbit modem, a přestože to žádná sláva není (určitě se nehodí na PvP), chvíli se s tím vydržet dá. Mnohem lepší je pak připojení přes ADSL nebo mikrovlnnou síť, kde se odezva (ping) pohybuje od 50 ms do 300 ms, při které je hra ještě stále velmi dobře hratelná. Dokonce i CDMA připojení Eurotel Data Expres umožňuje WoW hrát bez větších problémů.

Nejpodstatnějším grafickým nastavením, které ovlivňuje rychlost běhu hry, je „vzdálenost viditelného terénu" (terrain distance). Nejnižší nastavení znamená nejvyšší výkon a naopak. Změny ostatních nastavení (pixel shadery, antialiasing) nemají na výsledný výkon ani kvalitu zobrazení téměř žádný, nebo jen minimální vliv. Pokud tedy chcete dosáhnout vysoké rychlosti, snižte vzdálenost viditelného terénu na minimum a případně zvažte také nižší rozlišení. Co se týká paměti, hra opravdu bezproblémově běhá teprve od 512 MB RAM. Procesor je pro hraní WoW také značně důležitou součástkou. Ačkoliv novější Athlony XP hru zvládají, opravdu dobrých výkonů dosahuje teprve na nejnovějších Athlonech 64. Mimochodem, majitelé zvukových karet Creative Sound Blaster Audigy 2 se mohou radovat – vypadá to, že WoW běží o něco málo rychleji (!), pokud se tato karta ve vašem počítači nachází.

UŽITEČNÉ KLÁVESOVÉ ZKRATKY, PŘÍKAZY A DALŠÍ VYCHYTÁVKY

Klávesové zkratky

S – připravit/spustit zbraň
X – sednout si/postavit se
NumLock – autorun /
(numerická) – běžet/jít
Tab – zaměřit nejbližšího protivníka
Ctrl + Tab – zaměřit nejbližšího přítele
F1 – zaměřit sebe
V – zobrazit jména
C – zobrazit statistiky postavy
B – zobrazit obsah batohu
Shift + B – otevřít všechny pytlíky
P – otevřít Spellbook
N – seznam talentů
L – questy
M – mapa světa
Ctrl + M – zapnout/vypnout hudbu
Alt + Z – vypnout ovládací rozhraní
Ctrl + R – zobrazit framerate

Příkazy

/help – základní informace
/chat, /chathelp – zobrazí seznam chatovacích příkazů
/ghelp – seznam guildovních příkazů
/who – seznam hráčů, kteří jsou momentálně online
/played – celkový čas, který jste s danou postavou nahráli
/cast – umožňuje sesílat kouzla textovým příkazem, např. /cast Fireball (Rank 1)
/macro – zobrazí tabulku maker
/#, /c, /csay – pošle text do kanálu daného číslem
/afk, /dnd – nastaví hráče na Away from Keyboard (pryč od klávesnice) nebo Do Not Disturb (nevyrušovat)
/chatlist, /chatwho, /chatinfo [kanál] – seznam kanálů nebo jejich členů
/cinvite, /chatinvite – přizvat hráče do kanálu
/join, /channel, /chan – připojit se ke kanálu
/leave, /chatleave, /chatexit [kanál] – opustit daný kanál
/password, /pass – změnit heslo
/duel [jméno] – vyzvat postavu na vzájemný souboj
/split X – rozdělí X peněz mezi členy vaší skupiny
/trade – zobrazí okno obchodování s právě zaměřeným cílem

Pro vůdce skupin

/invite [jméno] – přizvat postavu do skupiny
/uninvite [jméno] – vyhodit postavu ze skupiny
/ffa – „free for all", tzn. že lootovat mohou všichni všechno
/master [jméno] – pouze daná postava smí lootovat
/roundrobin – lootovat smí jeden po druhém

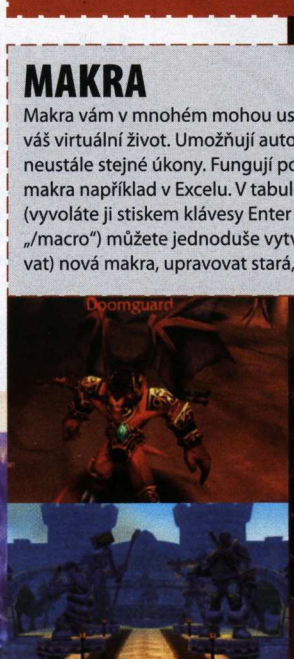
Emoce

Každý typ postavičky může jednoduchými pohyby a hláškami vyjadřovat nejrůznější emoce. Celkem jich je několik desítek, prakticky jakákoliv činnost, na kterou pomyslíte (a ke které znáte anglický ekvivalent). Docílíte toho vypsáním některého z následujících příkazů:

/emote, /em, /me [zpráva] – určeno pro RPG hráče, napsaná zpráva bude zobrazena jako vaše-postava říká: zpráva
/yell [zpráva] – zakřičet do dáli zprávu
/whisper [zpráva] – zašeptat zprávu
/agree – souhlasit, pokyvovat hlavou
/amaze – ukázat ohromení
/angry, /mad – naštvat se na někoho, hrozit pěstí
/apologize, /sorry – omluvit se někomu
/applaud – tleskat
/bark – štěkat
/beg – prosit
/bleed, /blood – krvácet
/blink, /blow, /kiss – políbit
/cheer – mít radost
/chicken – kuře
/cold – je mi zima
/dance – tancovat
/fart – pšouknout si
/hail – pozdravit, zamávat
/goodbye, /bye, /farewell – pozdravit, zamávat na rozloučenou
/laugh, /lol – zasmát se
/love – zamilovat se
/mourn – truchlit, naříkat
/roar – řvát z plných plic
/salute – salutovat
/scared – být vyděšený

MAKRA

Makra vám v mnohém mohou usnadnit váš virtuální život. Umožňují automatizovat neustále stejné úkony. Fungují podobně jako makra například v Excelu. V tabulce Makra (vyvoláte ji stiskem klávesy Enter a vypsáním „/macro") můžete jednoduše vytvářet (nahrávat) nová makra, upravovat stará, atd.



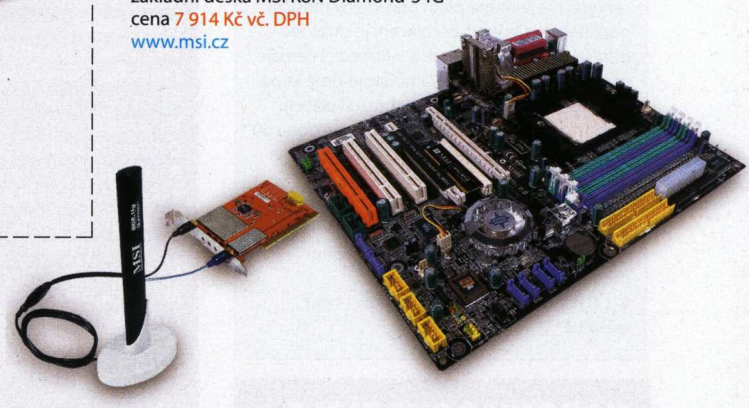
HARDWARE

Něco pro experty

Výrobci komponent hýří originálními nápady, jak zpříjemnit a také lépe kontrolovat činnost počítače. Řada pamětí Corsair xpert nejenže obsahuje diody, jež informují o využití modulů, ale má také desetimístný alfanumerický displej. Ten dokáže zobrazit aktuální kmitočet, napětí i teplotu. Navíc si s pomocí aplikace Memory Dashboard můžete nechat vypsat, na co si jen vzpomenete.
paměťový modul Corsair xpert TwinXP1024-3200XL
cena nestanovena, Doupě odhaduje 9 000 Kč
www.corsairmicro.com

LAN party bez drátů

Ideálním řešením pro hraní her po síti, ovšem bez nutnosti propojovat počítače kabelem, je základní deska MSI K8N Diamond-54G. Je založena na moderní čipové sadě nForce 4 SLI a umožňuje osazení dvou grafických karet. Vyniká i podporou rozhraní SATA nebo deseti porty USB 2.0. Pro kvalitní zvuk je zde integrována karta Creative SB Live!
základní deska MSI K8N Diamond-54G
cena 7 914 Kč vč. DPH
www.msi.cz



DVD rychlostí blesku

Tato interní vypalovací mechanika podporuje zápis na dvouvrstvá média obou běžně dostupných formátů šestinásobnou rychlostí. Aby nedošlo k podtečení zásobníku, je vybavena technologií FlextraLink. Další technologie s názvem FlextraSpeed se zase stará o optimální volbu vypalovací rychlosti. Mechanika také obsahuje speciální systém pro odstranění vibrací.
vypalovací mechanika Asus DRW-1608P
cena nestanovena, Doupě odhaduje 2 500 Kč
www.asus.com

Ledový vodnář

Univerzální klip dovoluje tento blok pro vodní chlazení umístit na libovolný grafický čip nVidia nebo ATI. Výrobce vedla především snaha o co nejsnazší montáž, přesto si jej dovolíme doporučit spíše zkušenějším uživatelům. Zatímco základna je vyrobena z mědi, vršek je zhotoven z průhledného akrylátu, takže můžete pozorovat, jak kapalina protéká a chladí.
chladič GPU Thermaltake Aquarius CL-W0038
cena 27 € (850 Kč)
www.thermaltake.com

Hráči, rychle do akce!

Pro všechny, kteří se nespokojí s ničím jiným, než s nejvyšším výkonem, je určena tato grafická karta. Je hnaná platinovým čipem Radeon X850 XT a společně s 256MB pamětí nabízí více než jen dostatečný výkon pro ty nejnáročnější hry. Maximální stabilitu a vysoký výkon zaručuje i výkonný ventilátor spolu s rozměrným pasivem. Potěší i dvojice konektorů DVI.
grafická karta HIS X850XT PE Dual DVI VIVO 256 MB PCIe
cena 17 969 Kč vč. DPH
www.hisdigital.com

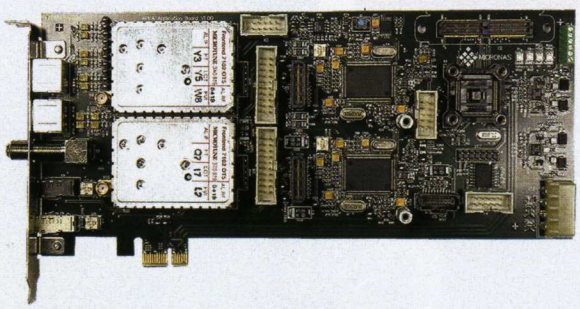
Jedna televize nestačí

Výhoda osazení dvou televizních tunerů místo jediného spočívá v možnosti zapnutí funkce obraz v obraze nebo nahrávání videa, zatímco sledujete jiný program. Vývojáři společnosti Prolink navíc tuto televizní kartu navrhli pro moderní rychlou sběrnici PCI Express, řadič dokonce umí pracovat ve dvoukanálovém režimu. Zvuk je stereofonní a je vyveden i na konektor SPDIF.
televizní karta PixelView PlayTV PCX600
cena nestanovena, Doupě odhaduje 3 400 Kč
www.prolink.com.tw

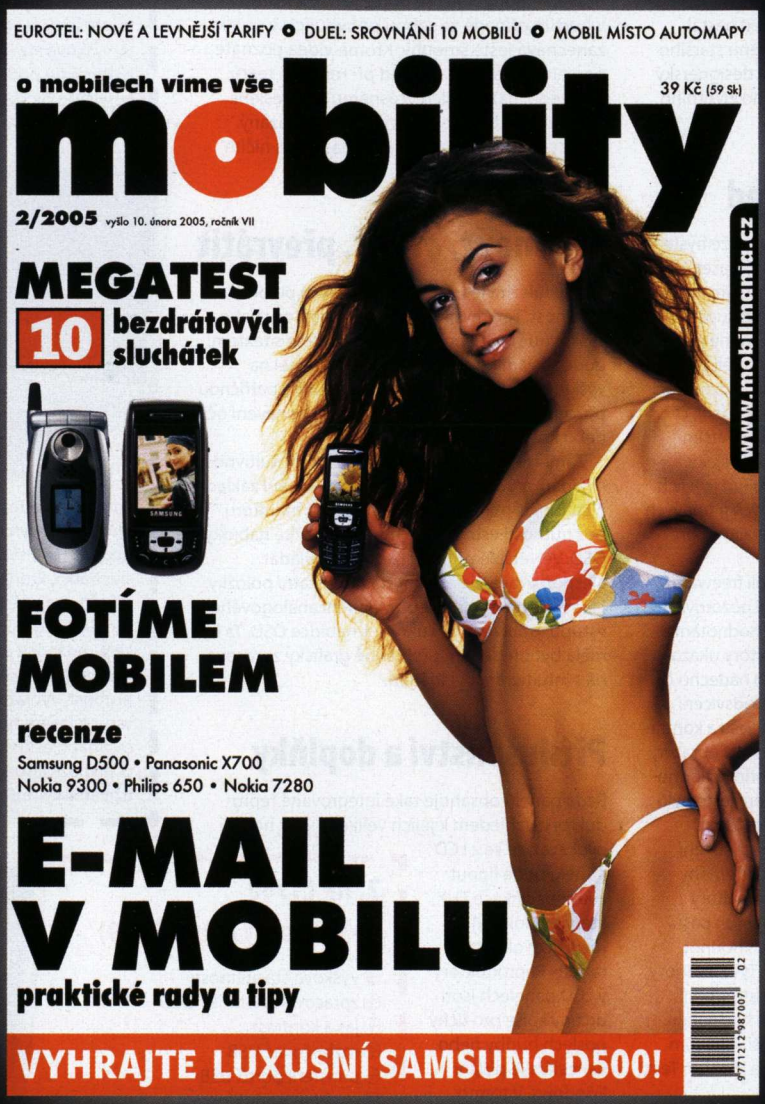
CENOVÁ HLÍDKA: Desky s nVidia nForce4

Uvažujete-li o koupi kvalitní a především výkonné základní desky pro herní účely, jistě by neměly vaší pozornosti uniknout desky osazené čipovou sadou nVidia nForce4. Ty jsou určeny pro 64b procesory AMD Athlon 64 pro Socket 939 a nabízejí podporu moderního rozhraní PCI Express (v některých případech i režimu SLI), osmikanálové audio nebo gigabitovou síťovou kartu.

Radek Bábiček



Než si koupíte nový mobil, přečtěte si nové Mobility



O mobilech víme vše

TEST: Roztečené krystaly na sedmnácti palcích

Test čtyř 17" LCD panelů

Ceny LCD panelů padají neustále dolů, a co stál před rokem 15" panel, dnes už stojí 17".

Možná právě proto teď nastal ten správný čas pro výměnu staršího obtloustlého CRT monitoru za tenký designérský skvost – LCD panel. Jak ale u takového životního kroku postupovat?

Láska na první pohled

U LCD panelů platí mnohonásobně více, že byste si panel měli před nákupem řádně vyzkoušet. Už jenom kvůli vadným pixelům a subpixelům, které většina výrobců do určitého počtu a seskupení nereklamuje (více viz rámeček LCD a vadné pixely). Pokud panel žádný vadný pixel nemá, měli byste se podívat na rovnoměrnost podsvícení a pozorovací úhly (zda se výrazně nemění barevné podání, či dokonce některé barvy nepřechází pod větším úhlem v inverzní). Je také dobré použít nějaký testovací obrazec na jas a kontrast. Pokud je jejich podání špatné, budete ve velmi světlých a tmavých místech ochuzeni o řadu jemných detailů – barevné odstíny se slijí v jeden.

K testům kvality obrazu jsme použili freewarový program M-Tester, kde jsme hodnotili pozorovací úhly (naměřené hodnoty odpovídají hodnotám celkového úhlu, ve kterém ještě monitory ukazovaly obraz bez viditelného barevného nádechu či výrazné změny jasu), rovnoměrnost podsvícení a stanovovali jsme praktické hodnoty jasu a kontrastu. K tomuto účelu jsme použili testovací obrazec, který určil viditelnost odstínů šedi. Bodové hodnocení pak vyplynulo z počtu pruhů, které ještě bylo možné na zkalibrovaném monitoru rozeznat.

Druhý testovací obraz posloužil ke stanovení barevného podání, na něm jsme hledali změny barevných tónů a intenzity. Nejlepší monitory zobrazily barvy v celém spektru barevných pásů, u horších se tmavé odstíny od určitých hodnot slévaly, případně nebyly vidět vůbec. Tyto hodnoty najdete v tabulce jako procentuální zastoupení barevných složek RGB, přičemž čím je hodnota vyšší, tím je barevné podání kvalitnější. K testům odezvy pak posloužily aplikace iiyama Monitor Test a PassMark Monitor test 2.2.

Bohužel ještě dnes není samozřejmostí, aby 17" LCD panely obsahovaly analogový i digitální vstup. V některých případech se totiž můžete u analogového vstupu setkat s neostrostí písma nebo nepříjemným moiré, které se projeví na jemných rastrech. Proto, pokud vám to finanční možnosti dovolí, upřednostněte LCD panel s oběma vstupy.

Rychlý jako blesk

Alfou a omegou LCD panelů je rychlost jejich odezvy. Ta je udávána v milisekundách (ms) a prozrazuje, za jak dlouhou dobu je panel schopen rozsvítit a opět zhasnout jeden bod. Pomalou odezvu přitom poznáte na první pohled – pohybující se obraz je rozmazaný, v horším případě za sebou pohybující se objekt zanechává ještě šmouhy. Kromě videa poznáte pomalou odezvu například při rolování textů, kdy nedochází k jejich včasnému překreslení. Posunovaný text se pak jeví jako rozmazaný. U testovaných panelů jsme se naštěstí s ničím takovým nesetkali.

Zvednout, otočit, převrátit

Velmi důležitá je u LCD panelů i jejich polohovatelnost. Tím myslíme otáčení kolem osy nebo výškovou stavitelnost. Pokud pracujete s textem, bude se vám hodit možnost otočit panel na výšku. Nastavení ideální polohy věnujte patřičnou pozornost – předejdete tak rychlému unavení očí nebo krční páteře.

Zaměřte se také na jednoduchost a intuitivnost ovládání. Vůbec nejjednodušší je ovládání základních funkcí přímo pomocí tlačítek na monitoru bez nutnosti vstoupit do mnohdy složité nabídky OSD. Ve většině případů lze přímo ovládat alespoň úroveň jasu a kontrastu. Ostatní položky, jako barevné profily nebo vyladění analogového vstupu, jsou většinou ukryty v nabídce OSD. Ta by měla být především přehledně graficky zpracovaná s intuitivním ovládáním.

Příslušenství a doplňky

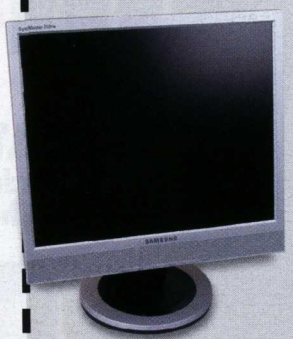
Řada panelů obsahuje také integrované reproduktory. Vzhledem k jejich velikosti však nelze očekávat, že se z LCD panelu bude linout zvuk specifikace THX, který by dokázal rozdrnčet okenní tabule. Reproduktory v LCD panelech jsou určeny spíše pro tichý poslech hudby nebo kancelářské pípání Windows. V tomto ohledu je v testu i pár výjimek – AG Neovo M-17 a Benq FP783, jejichž reproduktory mohou svou hlasitostí i kvalitou zvuku vhodně doprovodit i promítaný film. Kromě integrovaných reproduktorů se můžete setkat i s rozbočovačem USB, mikrofonem nebo dokonce webkamerou.

1. Samsung SyncMaster 710TM

Vynikající panel (9/10)

- ⊕ odezva
- ⊕ jas a kontrast
- ⊕ otočení na výšku
- ⊕ výšková stavitelnost
- ⊕ barevné podání
- ⊖ výstup na sluchátka vzadu

Cena: 13 750 Kč vč. DPH



K vítězství Samsungu značně pomohly obrazové vlastnosti a bohatá výbava. Hlasité reproduktory sice postrádají výraznější basy a při maximálním zesílení dochází již ke značnému zkreslení, nicméně k přehrávání filmů svým výkonem bohatě postačí. Kdo by nechtěl rušit své okolí, může použít výstup na sluchátka, který je trochu nešťastně umístěn na zadní straně panelu. Nabídka OSD je velmi přehledně graficky zpracovaná a nabízí veškeré možnosti pro dokonalé vyladění panelu. Nechybí v ní položky jako gamma korekce, hrubost, vyhlazení a ostrost. Přepínat mezi vstupy lze přímo tlačítkem, stejně jako ovládat hlasitost nebo úroveň podsvícení (k dispozici jsou tři přednastavené a jeden uživatelský režim).

2. HP L1740

Velmi dobrý panel (8/10)

- ⊕ výšková stavitelnost
- ⊕ zpracování nabídky OSD
- ⊕ jas a kontrast
- ⊕ rozbočovač USB
- ⊖ umístění portů USB
- ⊖ chybí reproduktory

Cena: 9 746 Kč vč. DPH

Velmi dobře si v testu vedl i LCD panel HP L1740. Nabízí velmi dobré podání jasu a kontrastu, stejně jako velmi rychlou odezvu. Jeho stojan poslouží i jako odkladiště drobných předmětů. Panel podporuje otočení na výšku, bohužel ale chybí software PivotPro, který by provedl automatické softwarové otočení obrazu. Součástí monitoru je i rozbočovač USB, který obsahuje dva porty. Ty jsou bohužel umístěny zespodu na zadní stěně panelu, a jsou tudíž velmi špatně přístupné. Nabídka OSD je velmi pěkně a přehledně zpracovaná a nabízí dostatek možností i pro pokročilé uživatele. Nechybí položky jako clock a phase pro vyladění panelu při použití analogového vstupu. Teplotu barev lze volit ze tří přednastavených režimů. Komu nebudou vyhovovat, může si vytvořit profil vlastní. Zajímavou funkcí je Sleep Timer, který po navolené době uvede panel do pohotovostního režimu.

3. AG Neovo M-17

Velmi dobrý panel (8/10)

- ⊕ barevné podání
- ⊕ rozbočovač USB
- ⊕ kvalitní reproduktory
- ⊕ vstup DVI
- ⊖ volba vstupu v OSD
- ⊖ výšková stavitelnost

Cena: 9 580 Kč vč. DPH

Extravagantní vzhled charakterizuje LCD panel AG Neovo. Stejně netradiční je i ovládání, jehož součástí je také samostatné tlačítko pro režimy podsvícení (day/night text, movie, game) a automatické nastavení. Dále lze samostatně ovládat hlasitost a luminaci. V netradičně zpracované nabídce OSD najdete dostatek možností pro podrobné nastavení panelu – jasem a kontrastem počínaje, přes položky clock, phase nebo ostrost až po volbu vstupu. Vstup nelze bohužel volit přímým stiskem tlačítka. Můžete samozřejmě ovlivňovat i teplotu barev nebo zastoupení jednotlivých barevných složek. Pro vstup do nabídky netradičně slouží tlačítko pro vypnutí panelu, kterým také jednotlivé volby potvrzujete. Pokud budete chtít panel vypnout, budete jej muset tři sekundy podržet. Součástí panelu je také dvouportový rozbočovač USB 2.0 a kvalitní reproduktory doplněné výstupem na sluchátka.

Časopis Computer – nejpodrobnější testy hardwaru i softwaru

Computer	Test hardwaru	Test softwaru	Duel
5/04	Grafické karty	Poštovní programy	Záložní zdroje napájení
6/04	Notebooky s Centrinem	Správci souborů	Základní desky pro Socket 478
7/04	Vypalovačky DVD	Programy pro vektorovou grafiku	Obrazové databanky se 40GB disky
8/04	Levné digitální fotoaparáty	Programy pro vypalování DVD	Multimediální minipočítače
9/04	Reproduktory 5.1	Komunikátory	TV tunery
10/04	Základní desky pro Athlon XP	Editory zvuku	Externí pevné disky
11/04	Inkoustové tiskárny	Editory HTML	Levné digitální fotoaparáty
12/04	Digitální videokamery	FTP klienti	Wi-Fi směrovače s firewallem
13-14/04	Základní desky pro Intel	Správa fotografií	Subnotebooky a vypalovačky DVD
15-16/04	Herní zařízení	Benchmarky	MP3 přehrávače a grafické karty
17/04	Procesory	Likvidátory spywaru	Fototiskárny
18/04	Digitály střední třídy	Internetové prohlížeče	Bezdrátové desktopy
19/04	MP3 přehrávače	Kopírování DVD	Mobilní procesory v noteboocích
20/04	Pevné disky	Manažery stahování souborů	LCD panely s TV tunerem
21/04	Multifunkční zařízení	Bitmapové editory	A/D video převodníky
22/04	Skenery	Toolbary	Základní desky pro AMD Socket 939
23/04	Grafické karty	Multimediální přehrávače	Kapesní počítače
24/04	Počítače pro rok 2005	Změna vzhledu Windows	Vypalovačky DVD
1/05	Barevné laserovky	Měřiče připojení	Chladiče
2/05	Vypalovačky DVD	Editory HTML	Kapesní GPS
3/05	17" LCD panely	Komunikátory pro ICQ	Pevné disky SATA s NCQ
4/05	Inkoustové fototiskárny	Programy pro vypalování DVD	Digitální TV tunery
5/05	Reproduktory 2.1 a 5.1	Kancelářské systémy	Základní desky pro Intel LGA 775

4. Benq FP783

Velmi dobrý panel (8/10)

- ⊕ webkamera
- ⊕ rozbočovač USB
- ⊕ vstup DVI
- ⊕ jas a kontrast
- ⊕ odezva
- ⊖ značení tlačítek OSD

Cena: 12 474 Kč vč. DPH

Oficiální sponzor fotbalového turnaje Euro2004 nám do testu dodal model FP783, který se na první pohled liší od ostatních velmi neotřelým vzhledem. Ten je nejen velmi zdařilý, ale také funkční. LCD panel je doplněn vynikajícími přídavnými reproduktory s certifikací SRS, jejichž hlasitost se ovládá pomocí otočného potenciometru. Nechybí ani přístupný výstup na sluchátka. K panelu je dodávána i webkamera, kterou snadno připojíte do horního portu USB. Další dva najdete na levé straně panelu. Nabídka OSD je velmi pěkně graficky zpracovaná a obsahuje všechny základní parametry, položky clock, phase, ostrost a tři přednastavené barevné profily s jedním uživatelským nevyjímaje. Ovládací tlačítka se nacházejí na pravé straně panelu a jsou trochu nevýrazně značena. Lze jimi ale přímo ovládat jas, kontrast nebo volit vstup signálu.

		Váha	Celkem	1. Samsung SyncMaster 710TM		2. HP L1740		3. AG Neovo M-17		4. Benq FP783	
Obraz (50 %)	úhel pohledu horizontální	15 %	7,5 %	160	(9)	160	(9)	150	(8)	130	(6)
	úhel pohledu vertikální	15 %	7,5 %	130	(6)	130	(6)	130	(6)	120	(5)
	jas a kontrast	15 %	7,5 %	0-100	(10)	0–100	(10)	0-100	(10)	0–100	(10)
	barevné podání	15 %	7,5 %	R100 G100 B100	(10)	R95 G95 B90	(8)	R100 G100 B100	(10)	R95 G90 B95	(8)
	odezva	15 %	7,5 %	vynikající	(10)	vynikající	(10)	vynikající	(10)	vynikající	(10)
	podsvícení	10 %	5,0 %	rovnoměrné	(10)	rovnoměrné	(10)	rovnoměrné	(10)	rovnoměrné	(10)
	ostrost přes vstup VGA	15 %	7,5 %	vynikající	(10)	vynikající	(10)	velmi dobrá	(8)	vynikající	(10)
Vybavení (25 %)	reproduktory	20 %	5,0 %	2× 2 W, výstup na sluchátka	(8)	ne	(0)	2× 2 W, výstup na sluchátka	(10)	2× 2 W, výstup na sluchátka	(10)
	mikrofon	5 %	1,3 %	ne	(0)	ne	(0)	ne	(0)	ano	(10)
	kabely	20 %	5,0 %	DVI, VGA, audio, napájení	(10)	DVI, VGA, USB, napájení	(10)	DVI, VGA, audio, USB, napájení	(10)	DVI, VGA, audio, USB, napájení	(10)
	videovstupy	25 %	6,3 %	DVI, D-Sub	(10)	DVI, D-Sub	(10)	DVI, D-Sub	(10)	DVI, D-Sub	(10)
	rozbočovač USB	15 %	3,8 %	ne	(0)	ano, 2× USB 2.0	(10)	2× USB 2.0	(10)	ano, 2× USB	(8)
	příslušenství	15 %	3,8 %	manuál, CD	(5)	CD, manuál	(5)	manuál, CD	(5)	webkamera, výst. na sluchátka	(10)
Ergonomie (25 %)	manuální nastavení	10 %	2,5 %	jednoduchá grafická nabídka s velmi pokročilým nastavením	(10)	pěkná grafická nabídka, dostatek možností	(9)	netradiční nabídka s dostatkem možností	(8)	přehledná grafická nabídka, všechny základní možnosti	(8)
	automatické nastavení	10 %	2,5 %	bez problémů	(10)	bez problémů	(10)	bez problémů	(10)	bez problémů	(10)
	viditelná úhlopříčka	10 %	2,5 %	43,2	(10)	43,2	(10)	43,2	(10)	43,2	(10)
	odmímatelný stojan	10 %	2,5 %	ano	(10)	ano	(10)	ano	(10)	ne	(0)
	úhel náklonu	10 %	2,5 %	0 až 20	(5)	-5 až 35	(9)	5 až 45	(8)	-5 až 30	(9)
	otáčení kolem osy	10 %	2,5 %	350	(10)	90	(5)	ne	(0)	ne	(0)
	výšková nastavitelnost [cm]	10 %	2,5 %	8,5	(7)	11	(9)	ne	(0)	ne	(0)
	otočení na výšku	5 %	1,3 %	ano, PivotPro	(10)	ano	(8)	ne	(0)	ne	(0)
	ovládání	10 %	2,5 %	6 tlačítek	(9)	5 tlačítek	(7)	7 tlačítek	(9)	6 tlačítek	(8)
	ergonomie	10 %	2,5 %	TC003	(10)	TC003	(10)	TC099	(5)	TC099	(5)
	design	5 %	1,3 %	jednoduchý, elegantní	(10)	účelný, elegantní	(10)	výstřední, praktický	(10)	netradiční, velmi zdařilý	(10)
Parametry	typ displeje			TN		výrobce neuvádí		TN		TN	
	úhel pohledu horizontální/vertikální			160/160		150/135		140/130		140/140	
	maximální rozlišení			1 280 × 1 024		1 280 × 1 024		1 280 × 1 024		1 280 × 1 024	
	bodová rozteč [mm]			0,264		0,264		0,264		0,264	
	jas			300		300		300		300	
	kontrast			600:1		500:1		400:1		500:1	
	odezva [ms]			12		13		16		12	
	obnovovací frekvence [Hz]			75		75		75		75	
	rozměry s podstavcem (v × š × h) [mm]			407 × 370 × 191		381 × 374 × 150		398 × 426 × 63		398 × 387 × 250	
	hmotnost s podstavcem [kg]			5,8		7,0		5,0		5,2	
	záruka (roky)			2		2		3		2	
	cena vč. DPH (Kč)			13 750		9 746		9 580		12 474	

Hodnocení	Obraz (50 %)	Vybavení (20 %)	Ergonomie (25 %)	Software (5 %)	Celkem	
1. Samsung SyncMaster 710TM	9,3	6,9	9,1	10,0	8,77	9
2. HP L1740	9,0	6,8	8,8	8,8	8,46	8
3. AG Neovo M-17	8,8	8,8	6,5	8,3	8,19	8
4. Benq FP783	8,4	9,7	5,5	4,8	7,73	8

Gigabyte Radeon X700

Středně rychlá grafika s pasivním chlazením

Zatímco nejrychlejší varianta Radeonu X700 s označením XT byla zrušena a ve svém cenovém segmentu nahrazena výkonnějším X800, nejpomalejší, ale také nejlevnější varianta této řady se má čile k světu.

Ticho léčí

Společnost Gigabyte ji navíc zařadila do své nové řady označované jako SilentPipe, do níž patří pasivně chlazené karty, které využívají jednu nebo dvě tzv. heatpipe. Tyto trubičky obsahují speciální kapalinu, která se po zahřátí odpařuje a heatpipe má pak vynikající tepelnou vodivost. Na druhém konci se použitá látka ochlazuje, znovu zkapalňuje a koloběh se opakuje. Díky efektivnosti zvoleného řešení lze i poměrně výkonné čipy uchladit bez použití větráčků a tedy bezhlučně. Důležité však přitom je, abyste měli „průvan" ve vaší skříni, ať už způsobený velkým větráčkem zdroje nebo nějakým přídavným třeba na zadní straně skříně.

Všechny Radeony řady X700 jsou postaveny na čipu RV410, který snad nemohl vzniknout jinak než oslabením R423 použitého v Radeonu X800 pro PCIe. Zatímco R423 obsahuje buď šestnáct (X800 XT) nebo dvanáct pixelových pipeline (X800 Pro), u RV410 pro řadu X700 je to „jen" osm. ATI se tím pádem u nového čipu rozhodla vynechat dvě čtveřice pipeline, čímž ušetřila čtyřicet milionů tranzistorů. Naopak počet vertexových pipeline zůstal na původních šesti.

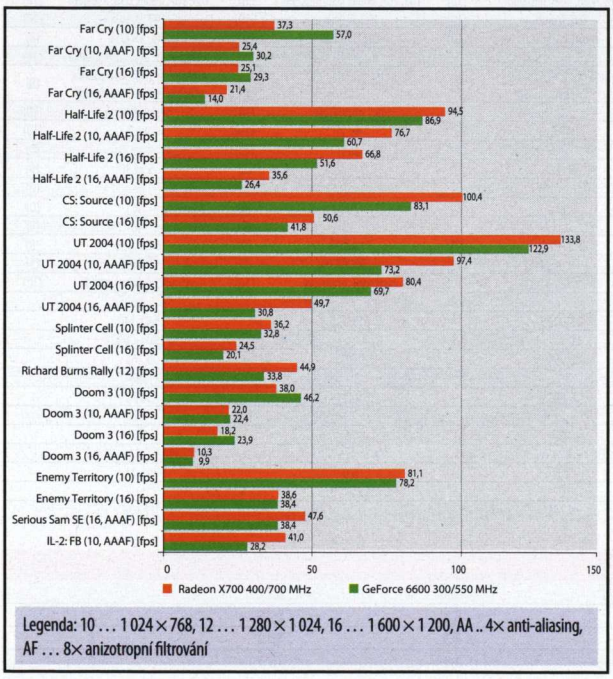
Přetaktováním za lepší zítřky

Největším oslabením karty, ale zároveň velkou finanční úsporou, je zcela určitě 128b paměťová sběrnice. Propustnost pamětí bude oproti Radeonu X800 poloviční, což pocítíte především ve vysokém rozlišení. Radeon X700 se od svého rychlejšího sourozence X700 Pro liší navíc nižším taktem jádra i pamětí: 400/700 oproti 425/864 MHz.

Přetaktováním však můžete rozdíl smazat a získáte kartu s výborným poměrem cena/výkon. Zatímco paměti se bez problémů dají přinutit k běhu na 440 MHz (880 efektivně), s jádrem je to trošku těžší. Pokud necháte na kartu foukat třeba i jen nízkootáčkový 12cm větráček, klidně jej na 450 MHz přetaktujete, ale pokud naopak nebude proudění vzduchu kolem pasivu ideální, budete rádi za stabilní běh na základní frekvenci 400 MHz.

Brát či nechat?

Protože rozdíl mezi Radeonem X700 a X700 Pro není tak velký jako mezi GeForce 6600 a 6600 GT, je výkon vzhledem k ceně velice dobrý. Pokud jej srovnáte s levnější GeForce 6600, má Radeon velký náskok ve většině DirectX her, markantně pak v Half-Life 2. Nižší výkon ve Far Cry a Unreal Tournament v rozlišení 1 024 × 768 je pravděpodobně už déle trvající chybou ovladačů a týká se jen 128MB verze Radeonu X700 a X700 Pro. Bohužel v OpenGL hrách už je X700 pouze na úrovni GeForce 6600, která má navíc opravdu obrovský potenciál k přetaktování. Radeon X700 od Gigabytu však neútočí jen poměrem cena/výkon, ale také bezhlučným chlazením, HDTV videovýstupem, tříletou zárukou či přibaleným software včetně plné hry Joint Operations. S dobře vyřešeným chlazením se dá přetaktovat na frekvence, se kterými stačí na nejmodernější hry i ve vyšším rozlišení.



Legenda: 10 … 1 024 × 768, 12 … 1 280 × 1 024, 16 … 1 600 × 1 200, AA .. 4× anti-aliasing, AF … 8× anizotropní filtrování

Testovací sestava

procesor	Intel Pentium 4E, 3,6 GHz, 800 MHz FSB
základní deska	Intel Culver City D925XCV
paměť	2× 512 MB Mushkin DDR2-533 4-4-4-12

Cenová osa	Cena (Kč vč. DPH)
Sapphire Radeon X700 Pro 128 MB	5 033
Gigabyte Radeon X700 128 MB	4 641
Leadtek GeForce 6600 128 MB	3 601

INFOBOX

Gigabyte Radeon X700 128 MB

produkt: grafická karta
zdroj: Elap, Brno
kontakt: 548 427 711, www.elap.cz
cena: 4 641 Kč vč. DPH

záruka: 3 roky

⊕ pasivní chlazení
⊕ výkon v DirectX
⊕ plná hra a HDTV podpora

⊖ dražší než GF6600
⊖ výkon v OpenGL

grafický čip: RV410 ▪ výrobní proces: 0,11 µm (TSMC) ▪ počet tranzistorů: 120 milionů ▪ velikost a typ pamětí: 128 MB DDR v pouzdře BGA ▪ šířka paměťové sběrnice: 128 b ▪ frekvence jádra: 400 MHz ▪ frekvence pamětí: 350 (700) MHz DDR ▪ propustnost pamětí: 11,2 GB/s ▪ počet pixelových pipeline: 8 ▪ počet TMU na pipeline: 1 ▪ počet vertex pipeline: 6 ▪ max. fillrate (multi-texturing): 3 200 Mtx/s ▪ vertex shader: 2.0b ▪ pixel shader: 2.0b ▪ FSAA: 2× 4× 6× Sparsed MSAA (Rotated Grid), 4× 8× 12× Temporal AA ▪ anizotropní filtrování: 16: 1 bi//trilineární + anisotropní ▪ RAMDAC: 2× 400 MHz s 10 b na kanál ▪ výstupy: D-Sub, DVI-I, 10pinový HDTV ▪ sběrnice: PEG ×16 ▪ příslušenství: adaptér DVI-VGA a S-Video-S-Video+komponentní kabel ▪ software: Cyberlink PowerDVD 5 Gigabyte VTuner2, plná hra – Joint Operations

Mirek Jahoda, stálý spolupracovník Doupěte
Vrchní železář s diagnózou rakovina 3DMarku

Článek vznikl ve spolupráci s časopisem **Computer**

DUEL: Radeon X850 XT vs. GeForce 6800 Ultra PCIe

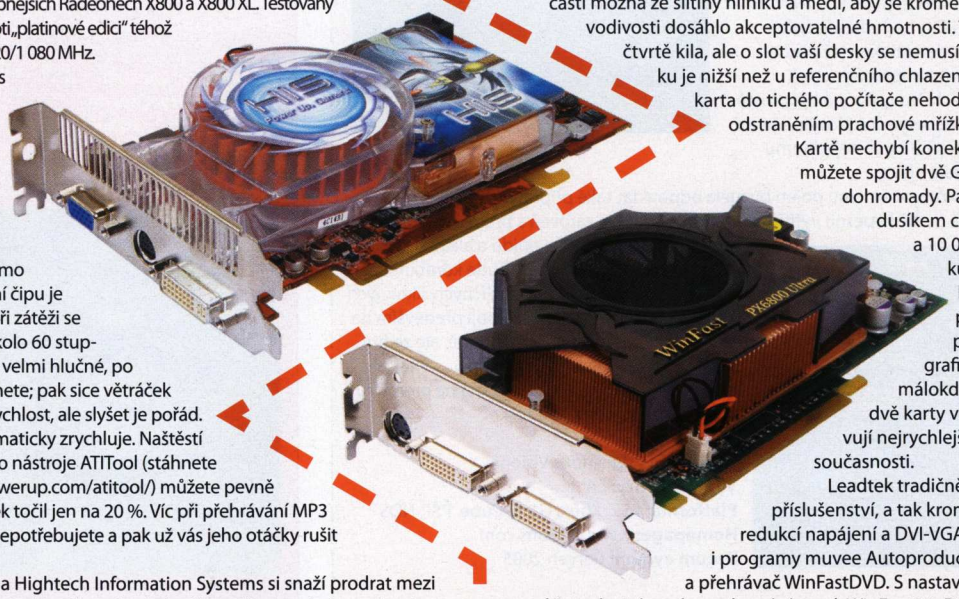
Mirek Jahoda, stálý spolupracovník Doupěte
Vrchní žežzář s diagnózou rakovina 3DMarku

HIS Excalibur Radeon X850 XT

Kanadská společnost ATI se nechtěla dále dělit o prvenství v segmentu nejdražších herních akcelerátorů a pokusila se vzniklé situaci udělat přítrž uvedením hned dvou nových výkonných čipů současně. Oba čipy však nejsou skutečnými novinkami, jedná se pouze o mírná vylepšení stávajícího R423. První z nich – R480 – byl osazen do Radeonu X850, jehož verze XT Platinum Edition se stala nejrychlejší samostatnou herní grafikou současnosti a levnější varianta vyráběná už 110nm technologií – R430 – má posloužit v cenově dostupnějších Radeonech X800 a X800 XL. Testovaný Radeon X850 XT má oproti „platinové edici" téhož čipu mírně nižší takty – 520/1 080 MHz.

Na první pohled vás zaujme především chladič, který zabírá i jeden slot pod kartou. Stejně jako dnes už legendární GeForce FX5800 Ultra vyfukuje horký vzduch plastovým tunelem přímo ven z počítače. Chlazení čipu je tak velice efektivní a i při zátěži se teploty pohybují jen okolo 60 stupňů. Bohužel chlazení je velmi hlučné, po zapnutí se možná i leknete; pak sice větráček zpomalí na poloviční rychlost, ale slyšet je pořád. Při zahřívání čipu automaticky zrychluje. Naštěstí s novou verzí šikovného nástroje ATITool (stáhnete zdarma z www.techpowerup.com/atitool/) můžete pevně nastavit, aby se větráček točil jen na 20 %. Víc při přehrávání MP3 nebo sledování filmů nepotřebujete a pak už vás jeho otáčky rušit nebudou.

Hongkongská firma Hightech Information Systems si snaží prodrat mezi nejúspěšnější výrobce Radeonů, a tak v balení kromě opravdu kompletní sady kvalitních kabelů k napájení a videovýstupu najdete i plné verze programů PowerDirector, Power2Go a 3D Album a her Counter-Strike: Condition Zero a Dungeon Siege.



Leadtek WinFast GeForce 6800 Ultra PCIe

Dlouho, předlouho trvalo firmě nVidia, než představila svou vlajkovou loď – GeForce 6800 Ultra – také v provedení pro sběrnici PCI Express. Čip NV45 nemá nativní podporu této sběrnice, ale na rozdíl od původního NV40 v sobě integruje převodník HSI (High Speed Interface), dříve používaný jako samostatný čip. Od GeForce 6800 Ultra pro AGP se pak tato verze liší už jen o 25 MHz vyšším taktem jádra, což svědčí o lepší výtěžnosti čipů.

I na kartě od Leadteku je nejzajímavější její chladič. Ten je z mědi a některé části možná ze slitiny hliníku a mědi, aby se kromě dobré tepelné vodivosti dosáhlo akceptovatelné hmotnosti. Ta je i tak okolo tři čtvrtě kila, ale o slot vaší desky se nemusíte bát. Hluk větráčku je nižší než u referenčního chlazení nVidie, ale i tak se karta do tichého počítače nehodí. Zlepšit to můžete odstraněním prachové mřížky nad větrákem.

Kartě nechybí konektor SLI, kterým můžete spojit dvě GeForce 6800 Ultra dohromady. Pak už vám stačí jen dusíkem chlazený procesor a 10 000 bodů v 3Dmarku05 pro vás bude legrace. Méně už pro váš rozpočet, protože 36 000 Kč za grafiky si může dovolit málokdo. Každopádně tyto dvě karty v režimu SLI představují nejrychlejší dostupné řešení současnosti.

Leadtek tradičně nešetří na příslušenství, a tak kromě potřebných redukcí napájení a DVI-VGA najdete v balení i programy muvee Autoproducer, Cycore Cult3D a přehrávač WinFastDVD. S nastavením barev vám pomůže sada Coloreal a s taktováním pak WinFox 2.0. Díky smlouvě s Ubisoftem jsou však hlavní chloubou dvě DVD s plnými hrami – Prince of Persia: Warrior Within a Splinter Cell: Pandora Tomorrow. Majitelé dvou LCD panelů s digitálním vstupem ocení rovněž dva DVI-I konektory karty.

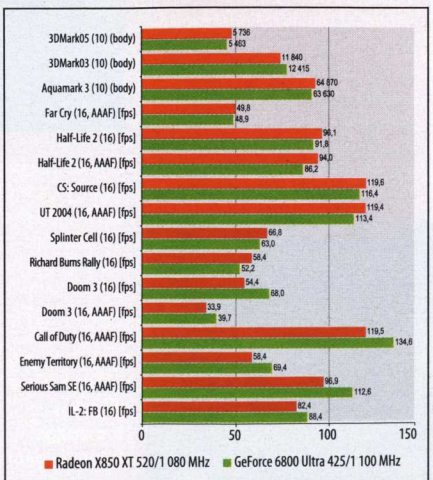
	Radeon X850 XT	GeForce 6800 Ultra PCIe
Čip	R480	NV45
Výrobní proces	130 nm low-k (TSMC)	130 nm (IBM)
Počet tranzistorů	160 milionů	222 milionů
Velikost a typ pamětí	256 MB	256 MB
Typ pamětí	GDDR3 Samsung 1,6 ns BGA	GDDR3 Samsung 1,6 ns BGA
Šířka paměťové sběrnice	256 b	256 b
Frekvence jádra	520 MHz	425 MHz
Počet pixel pipeline	16	16
Počet TMU na pipeline	1	1
Počet vertex pipeline	6	6
Frekvence pamětí	540 (1 080 DDR) MHz	550 (1 100 DDR) MHz
Paměťová propustnost	34,56 GB/s	35,2 GB/s
Max. fillrate (multi-texturing)	8 320 MTexel/s	6 800 MTexel/s
Počet transformací [troj./s]	780M	638M
Pixel shader	2.0b	3.0
Vertex shader	2.0b	3.0
Anti-aliasing	2× 4× 6× Sparsed MSAA (Rotated Grid), 4× 8× 12× Temporal AA	2× 4× RG MSAA, 8× AA (2× SSAA + 4× MSAA)
Anizotropní filtrování	16:1 bi/trilineární + anizotropní	16:1 bi/trilineární + anizotropní
RAMDAC	2× 400 MHz s 10 b na kanál	2× 400 MHz s 12 b na kanál
Výstupy	D-Sub, DVI-I, 10pinový HDTV videovýstup	2× DVI-I, 10pinový HDTV videovýstup
Sběrnice	PEG ×16	PEG ×16
Kabely	adaptéry DVI-VGA a S-Video-cinch, S-Video kabel, cinch-cinch kabel, S-Video-komponentní kabel, napájecí kabel Molex+Molex-6pin	2 adaptéry DVI-VGA, adaptér S-Video-cinch, S-Video kabel, cinch-cinch kabel, napájecí kabel Molex+Molex-6pin
Software	PowerDirector, Power2Go, 3D Album, Counter-Strike: Condition Zero, Dungeon Siege 1.1	muvee Autoproducer, Cycore Cult3D, WinFastDVD, WinFox II Prince of Persia: Warrior Within a Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Cena (Kč vč. DPH)	16 184	18 098
Distributor	Levi International (www.levi.cz)	

VERDIKT:

Výkon obou testovaných grafických karet je naprosto špičkový a obě hravě stačí i na grafické hody ve vysokém rozlišení 1 600 × 1 200 se čtyřnásobným anti-aliasingem i s krásně ostrými texturami díky anizotropnímu filtrování. Pro svůj vysoký takt by měl mít navrch Radeon X850 XT, ale GeForce 6800 Ultra má zase v rukávu esa v podobě dvou na různé operace se shadery zaměřenými prováděcími jednotkami v každé z pixelových pipeline a lepšího zvládnutí OpenGL. Enginy od id Software asi zůstanou doménou GeForce, v jiných OpenGL hrách už Radeon tolik nezaostává a v Direct3D většinou prodá svůj brutální fillrate a těsně produkt nVidie předčí. Výraznější rozdíl ve prospěch ATI je pak jen v Half-Life 2, ale poměrně dost záleží na volbě mapy. Ve prospěch Radeonu hraje navíc nižší cena a lepší dostupnost, Leadtek se snaží zaujmout atraktivními hrami či podporou SLI. Vyberte si, co vám sedí lépe.

Testovací sestava

procesor	AMD Athlon 3800+, 2,4 GHz, 400 MHz FSB
základní deska	Gigabyte K8NXP-SLI (nVidia nForce4 SLI)
paměť	2× 512 MB Mushkin DDR400 2-2-2-5



Legenda: 10 … 1 024 × 768, 12 … 1 280 × 1 024, 16 … 1 600 × 1 200, AA .. 4× anti-aliasing, AF … 8× anizotropní filtrování

Článek vznikl ve spolupráci se serverem **Živě.cz**

Loading

Nahráváme budoucím konzolovým hitům

Batman Begins

Do kin se chystá nový Batman, který by ovšem měl mít s předchozími filmovými inkarnacemi společný víceméně jen název: za svůj vzor si totiž bere zcela odlišnou atmosférou prodchnuté knihy od Franka Millera (Návrat temného rytíře, Sin City), a tudíž jde spíše o temnou a drsnou detektivku, než přežité honičky superhrdinů a superpadouchů v barevných trikotech. Nový Batman je prostě fanatický mstitel a nebezpečný člověk, z jehož psychologického profilu by se nejednomu odborníkovi zamotala hlava.

Realistickému a černočernému pojetí by měla odpovídat také připravovaná hra, která se na všechny konzole (i obě kapesní) vyřítí v červnu tohoto roku, zároveň s premiérou filmu. Jak si nejspíš domyslíte, půjde o akční hru z pohledu třetí osoby, která bude kombinovat stealth prvky s využíváním rozličných šikovných pomůcek (Splinter Cell) a souboji především na blízko. Na film se sice těšíme hodně, ale ze hry máme prozatím nepříjemné obavy… víte, jak tyhle licencované hry načasované na premiéru filmu většinou dopadají, že?

Vývojář hry: Vicarious Visions
Vydavatel hry: EA
Platforma: PS2, Xbox, GameCube, PSP, NDS
Homepage: www.vvisions.com
Datum vydání: Červen 2005

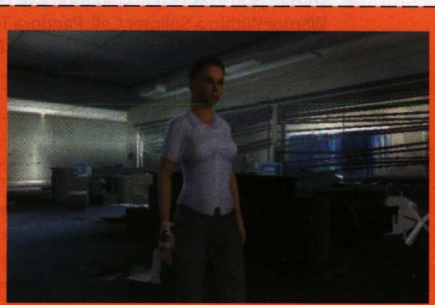
Killer 7

Hra, která vzbuzuje od svého oznámení více otázek než kterákoliv jiná. Jisté je snad jen to, že za ní stojí tvůrci Resident Evil série. Hlavním hrdinou je nájemný zabiják, v jehož schizofrenním mozku se ukrývá sedm různých osobností (z nichž jedna je žena!). Zpracování je kompletně cell-shadingové a stylizované do hardcore noir atmosféry. Jak se tento akční titul vlastně bude hrát, zda jeho scénář bude způsobovat přehřívání mozků hráčů a jestli v dnešní době mají ještě originální nápady šanci na masový komerční úspěch, to vše se dozvíme v červnu.

Vývojář hry: Capcom
Vydavatel hry: Capcom
Platforma: PS2, GameCube
Homepage: www.capcom.co.jp/killer7
Datum vydání: 24. června 2005

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Without Warning

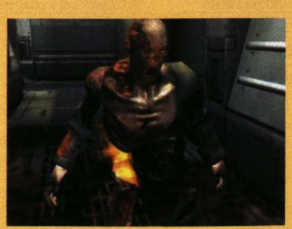


Core Design kdysi stvořili sérii Tomb Raider, ta jim ale byla po debaklu s posledním dílem (Angel of Darkness) odebrána. Nyní na nás Core chystají zcela nový titul. Jakkoliv skončila série s Larou Croft špatně, nemůžeme jejím tvůrcům upřít velké nadání a prvotní popis jejich nové hry zní rozhodně slibně. Z pohledu šesti hratelných postav se postupně podíváte na 12 hodin trvající boj s teroristy uvnitř chemické továrny. Tři z hratelných postav jsou členové speciálního komanda, poslaného situaci vyřešit, druhou trojici tvoří přítomní civilisté. Technika vyprávění příběhu hry postupně z pohledu více postav si získává stále větší oblibu a mohla by pomoci i této akci z pohledu třetí osoby.

Vývojář hry: Core Design
Vydavatel hry: Capcom
Platforma: PS2, Xbox
Homepage: www.core-design.com
Datum vydání: Září 2005

Doom 3

Xboxová verze slavného sci-fi hororu se pomalu ale jistě blíží (poslední neoficiální termín zněl březen 2005), a měli bychom si tedy připomenout, že nestvůry budou vypadat prakticky stejně děsivě jako v PC originálu. Navíc se dočkáme online kooperativního multiplayeru a také obou původních Doom titulů jako bonusu. Nevím jak vy, ale my si Doom 1-3 pěkně z pohodlí gauče a za podpory domácího kina rádi zopakujeme.



Vývojář hry: id Software
Vydavatel hry: Activison
Platforma: Xbox
Homepage: www.doom3.com
Datum vydání: 2005

www.game4u.cz

GAME 4U

Game4U 48
Báječné dobrodružství

adventura

PC CD

KOMPLETNĚ V ČEŠTINĚ

Tonda je desetiletý kluk, který má ze všeho nejraději cestování, zeměpis a samozřejmě dobrodružství. A tak když jednoho dne dostane poštou pohlednici s prosbou o pomoc od svého přítele, který žije v Antarktidě, neváhá ani na okamžik. V zemi věčného sněhu a ledu se děje něco zlého – nějaké neznámé individuum zde potají vyhazuje odpadky! Je proto zapotřebí nevychovance vypátrat a zastavit, než zničí všechen krásně bílý sníh.

Co vás čeká:

- grafika hýřící barvami
- 5 kapitol plných dobrodružství
- více než 30 lokací z celého světa
- ekologické téma a ŽÁDNÉ násilí
- dva různé styly hry:
  - dobrodružství, které se odehrává v klidném a pomalém tempu
  - mini-hry, jež jsou nabité dynamickou akcí

199,-

kupujte v prodejnách tisku od 16. března, pak na tel.: 257 189 540 nebo game4u@game4u.cz

Čtyřlístek CD-Romek

PC CD

KOMPLETNĚ V ČEŠTINĚ

Na CD najdete:

- Dobrodružnou hru s postavami Čtyřlístku
- Angličtinu s výslovností a zkoušením
- Doplňování básniček
- Skládačku
- Puzzle
- Zvukové pexeso
- Obrázkové pexeso

A navíc:

Hry na postřeh:
- Arkanoid
- Hladová housenka

Logické hry:
- Dáma
- Lasermania

V časopise najdete:

- Komiks
- Procvičení angličtiny
- PC školu
- Luštění o ceny

199,-

Právě teď!

Kupujte v prodejnách tisku

www.cdromek.cz

Wanda and Colossus

Obří svět, gigantická monstra a fantastická atmosféra

Výrobce SCEI **Vydavatel** Není určen **Distribuce v ČR** Není známo
Homepage www.playstation.jp/scej/title/wanda **Datum vydání** 3. čtvrtletí 2005

Okolo málokteré hry je tak hřmotné ticho jako v případě bratříčka legendárního ICO (Wanda and Colossus). Dokonce si troufám říct, že jsem podobné ještě nezažil. To ticho duní stejně jako šlépěje gigantických Kolosů, které se zdvihají z pustiny liduprázdných končin, jež budete ve hře brázdit na hřbetě koně Agra. Jen šepot z několika málo serverů, šumící jako vítr mezi troskami záhadných chrámů, mluví tajemnou řečí a sděluje zasvěceným: Čekejte cosi velkého!

Hra s dojmy

Může hra na PS2 v době, kdy už na dveře klepou next-gen konzole s neuvěřitelným výkonem, potřebuje vizionáře a mistra. Fumito Ueda, který dal světu her klenot jménem ICO, mezi takové patří. Ví, jakou hudbou si pohraje s city hráče, kdy do scény vložit něžnou maličkost, ale hlavně, jak navodit pocit odcizení.

Právě s tímto pocitem umí Ueda dokonale zacházet. Vždyť kdo dokázal projít ICO bez mrazení v zádech, když slyšel skučení větru na hradbách obrovského hradu, kdy slunce ozářilo tajemnou megalomanskou architekturu, nebo když se blesk mihl v mračnech nad skalami? Pokud mě moje hráčská intuice neklame, WaC si s tímto pocitem bude hrát mnohem intenzivněji. Nekonečné zelené pláně, kaňony v rozervaných skalách, nikde ani živáčka a pak náhlé děsivé dunění pomalých kroků. Kolosové!

Při pátrání po Kolosech vás čeká jízda záhadnou zemí

Tvůrci dbali na každičký detail v obrovském, mystickém světě

skutečně tolik zapůsobit? Historický velkofilm Intolerance z roku 1916, němý a černobílý, je nesrovnatelně lepší než barevná Trója i se všemi počítačovými efekty. Velké dílo totiž

WaC z toho mála, co se podařilo zjistit, atmosféru podtrhává ambientní hudbou, která se zarývá do duše, tak jako to dokázaly melodie Nobua Uematsu v sérii Final Fantasy. Především však sází na naprosto originální nápad a grafiku, o které je těžké uvěřit, že pochází z hardware 5 let staré PS2. Na jedné straně obrovské prostory, na straně druhé neuvěřitelná péče o každičký detail, ať jím je tvář hlavního hrdiny, hříva jeho koně, reliéfy pokrytá architektura opuštěných chrámů, nebo pohyb Kolosů.

Ocitáte se v roli mladíka Wandy (v japonštině Wander), který v zoufalství veze neživé tělo krásné dívky na hřbetě svého koně do prastarého kamenného chrámu, kde ho klade na oltář. Dozvídá se strašlivou sudbu bohů. Jeho lásce se vrátí život jen v případě, že se vydá do zakázané země, najde Kolosy a zničí je. Pokud pohled na nekonečnou dálavu pustin, kde Wanda začíná své pátrání mezi dávno zapomenutými kamennými monolity, ve skalách, bažinách i stepích, ohromí, vzhled Kolosů naprosto vyráží dech.

Dokážete si představit až padesátimetrové monstrum zcela cizorodého vzhledu, které pochoduje krajinou? Monstrum, jež dupne a propadne se zem? Proti takové obludě máte k dispozici jen koně, meč a luk se šípy. Že takový boj nejde vyhrát? Nešel by, nebýt onoho známého kdyby. Každý z Kolosů, ať už dvounohý, čtyřnohý nebo létající, má totiž své slabé místo, do něhož stačí zabodnout meč. Zlo, které obra ovládá, zmizí, a monstrum se zhroutí.

Ondřej Škoch, stálý spolupracovník Doupěte
Milovník japonských hororů a nejen jich

Nečekejte idylu, tohle bude adrenalin

Kůň Agro má být hráči partnerem, disponujícím AI, a prý vydatně pomůže šikovným pohybem v soubojích s Kolosy. Osobně obdivuji vedle Kolosů zvláště krajinu. Je prázdná, bez života, táhne se do

Na zádech Kolosů vás čeká akrobacie

Monstrum míjí obří skalní chrám a jde po vás

Jak se jen dostat na kobylku létajícím stvůrám?

Nastupují monstra, jaká videoherní svět dosud nespatřil

dálek a pocit osamělosti tu i ze screenshotů působí mnohem silněji než v tajemném hradě v ICO. Krajina je především neuvěřitelně rozlehlá. Podle snímku mapy z prestižního japonského magazínu Famitsu se dají předpokládat desítky kilometrů. To vše díky streamingu bez jediného nahrávání.

Samozřejmě to, co dělá hru výjimečnou, jsou Kolosové. Jsou něčím, co v žádném titulu dosud nebylo. Každý z nich by měl tvořit jeden level, a ačkoliv Ueda říká, že tentokrát půjde o mnohem víc akční hru, než byl ICO, vymyslet, jak se dostat padesátimetrové bestii až na hlavu, když sebou všelijak hází a snaží se vás shodit a zabít, nebude lehké. Nakonec kdo má zkušenosti s pohybem po objektu, který se naprosto nevypočitatelně hýbá, takže se pod nohama neustále deformuje povrch?

Někteří z Kolosů jsou porostlí hustou srstí, jiní trávou, na jejich tělech jsou kamenné konstrukce a stavby. Jeden ze screenů však ukazuje i nevelkou, létající příšeru, takže představa idylického, poklidného putování krajinou od Kolosa ke Kolosovi bere za své. Samotní Kolosové číhají podle Uedových slov jako nenápadná součást okolí, ožijí až v okamžiku, kdy se jich Wanda dotkne. V jednom případě, kdy titánské monstrum vyrazí z vod v úzkém kaňonu, je tento okamžik doslova šokující. Ostatně ve hře patrně nebude o infarktové situace nouze a i milovníci strachu si přijdou na své.

Umělecké dílo

Co je u Wanda and Colossus zatím velkou neznámou, jsou možnosti kamery. Není jasné, zda bude možné libovolně odzoomovat a přizoomovat, což by samozřejmě při soubojích s titánskými monstry bylo ideální. Zdá se, že pohyb kamery umožní rozhled (jako tomu bylo v případě ICO), zda bude zachován i systém pouze dvou možností pohledu, tedy zdálky a přiblíženě, nikdo neví. Problémem produkčního týmu je snaha poprat se s kamerou tak, aby šlo pružně reagovat jak na chvíle, kdy se obr snaží Wandu na zemi rozdrtit kyjem, tak na okamžiky, kdy naopak Wanda šplhá po jeho těle k hlavě, aby mu zasadil osudnou ránu.

Přes větší orientaci na akci, kterou Ueda již předem avizoval, bude Wanda and Colossus skutečným uměleckým dílem. Scény, kdy projíždíte okolo rozpadajících se staveb prastaré civilizace, mohutnými skalními kaňony, či zastavíte, aby se Agro mohl napást, zasahují duši snad každého. S nesmírnou pečlivostí vytvořená tráva a lesíky, stejně jako pustiny a vodní plochy, to vše jsou místa, u kterých rádi počkáte a strávíte čas jejich prohlížením jen tak pro radost.

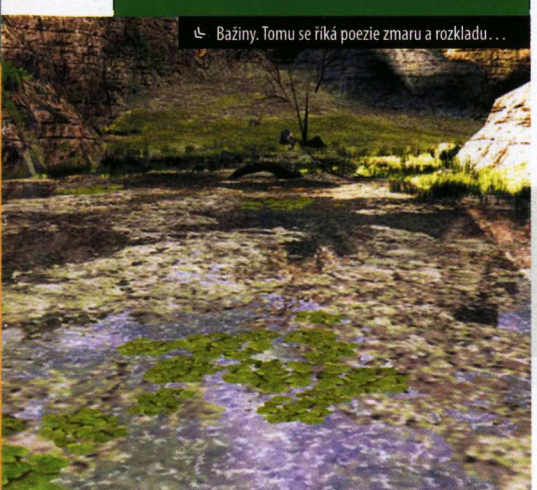
Wanda and Colossus však nepochybně bude dynamickou, atmosférickou hrou, v níž budou hlavní roli hrát emoce. Těmi Ueda získal srdce hráčů v ICO a nejinak tomu bude u WaC. I když z jeho her vyzařuje naprosto neuvěřitelná magie, postrádají naivitu. Není tu superhrdina, který si poradí s jakoukoliv přesilou libovolných oponentů, ale obyčejný mladík, který stojí sám proti nepředstavitelným silám a jen šikovností a zoufalou odvahou bojuje za život své lásky. Nejen kvůli úžasnému, nevídanému vzhledu, zcela originálnímu nápadu a nádherné hudbě je tak pro mě Wanda and Colossus jednou z nejočekávanějších her všech dob. Myslím, že uplyne hodně vody, než někdo přijde s pozoruhodnějším projektem. Inu, umění, vítej znovu do světa her…

JAK SE TĚŠÍME:

Baf!!!

ICO (2001, PS2)

Ačkoliv je Wanda and Colossus označována jako „ICO 2", má jen společného tvůrce, ne postavy a děj. V ICO má však bratříčka. ICO je hra, která vyrazila recenzentům dech, první titul, jenž vnesl do videoherního světa skutečné umění a emoce.



Bažiny. Tomu se říká poezie zmaru a rozkladu…

TĚŠÍME SE:

- Naprostá originalita
- Úžasná grafika
- Atmosféra plná emocí

BOJÍME SE:

- Implementace ukazatelů zdraví
- Přílišné obtížnosti
- Stylu nastavení kamery

Wanda and Colossus má šance stát se nejgeniálnější hrou pro PlayStation2 a jednou z nejoriginálnějších her vůbec. Je dokonalou ukázkou toho, jaké zázraky zvládne pět let starý hardware PS2. Všichni, kdo milovali ICO, se dostanou do stejně magického světa, aniž by byl jakkoliv rozmělněn fantastický příběh Ica a Yordy. Děkujeme, Uedo san.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Podle bible byl prvním špiónem na světě had. Hideo Kojima má stejný názor…

Žánr Špionážně-akční **Výrobce** Konami **Vydavatel** Konami **Distributor v ČR** CD Projekt
Homepage www.konamijpn.com/products/mgs3 **Platforma** PlayStation 2 **Cena** 1 999 Kč

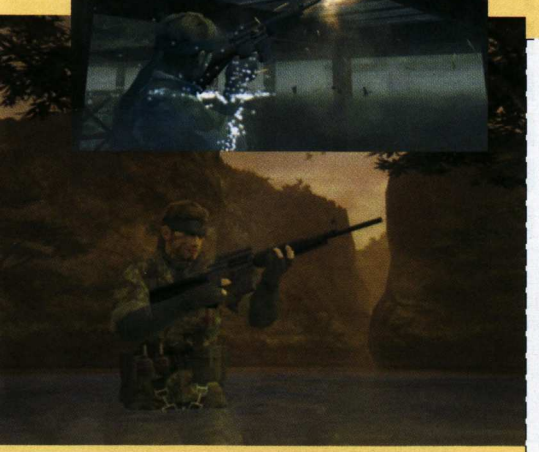
Fanoušci akčních her i filmů zažili šok, když v roce 1998 Kojima prolomil bariéru oddělující tyto dva druhy zábavy. Za pomoci deseti hodin strhujících filmových scén nechal hráče projít revolučně chytrou, originální a zábavnou hrou, jejíž náboj, tempo, chytrou stavbu zápletky i akčních scén, emotivní sílu a filozofickou hloubku se od té doby nepodařilo nikomu ani vzdáleně napodobit.

Stealth, akce… nebo obojí

Metal Gear Solid byl odvážným porušením řady dosavadních herních klišé a jeho vizionářské odvážnosti se vyrovnal pouze jeho bezkonkurenční úspěch. Ze všech ocenění, kterých se mu dostalo, patří mezi ta nejčastěji jmenovaná „zakladatel nového herního žánru" a „počítačová hra s nejlepším scénářem všech dob".

Největším přínosem MGS série je nepochybně pružná hratelnost, schopná umožnit hráči stejně snadno nenápadně proniknout na území nepřítele jako rozpoutat brutální střelecká jatka po vzoru filmového Ramba. Od dob prvního MGS se řada her snažila tyto dva odlišné přístupy zkřížit, ale žádné z nich se to nepovedlo tak funkčně. Svobodu v rozhodování budete mít také ve třetím pokračování série, které její tvůrce považuje za finále trilogie a uzavření kruhu (nadále se již na MGS nehodlá podílet).

Nečekané útoky jsou vaše specialita



Prvek přežití

Vhodné pro: Fanoušky strhujících příběhů a nesmrtelných legend

K tradičním principům MGS nový díl přináší odvážné zpracování „elementu přežití v džungli". Místo abyste „jen" pobíhali po džungli, hledali ruské vojenské základny a stříleli nepřátele, budete si navíc muset ulovit potravu nebo ošetřit zranění. Prostředí divoké džungle je v MGS3 stejně tvrdým protivníkem, jako vojenské jednotky GRU, kterým budete čelit.

Zatímco lovem se myslí stopování zvířat či sběr lesních plodů, ošetřování zranění je simulátor práce zdravotníka, ve které musíte na jednotlivé rány po těle aplikovat správné přípravky (vyříznout kulku, obvázat ránu, upevnit dlahu na zlomeninu, vypálit doutníkem pijavice atd.). Ve spojení s novým systémem volitelné kamufláže získává MGS3 téměř RPG nádech – a hráč nabývá mnohem silnějšího pocitu, že bojuje o život v prostředí divokého tropického lesa (obzvláště v labyrintu vražedně nebezpečných jeskyní nebo v noci, kdy z děr vylézají jedovatí hadi, které lze kromě jiného chytit a použít jako zbraň).

Index kamufláže

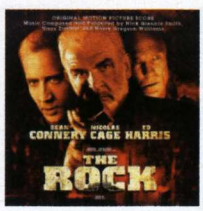
Zatímco Sam Fischer v jednom z nejúspěšnějších napodobitelů MGS série (Splinter Cell) využívá hi-tech zařízení na detekci množství světla v jeho okolí, Kojima tradičně opouští realističnost ve prospěch zábavy a jednoduše vám v hlavní herní obrazovce nabídne procentuální ukazatel, jak moc jste v daném okamžiku nápadní. Neocenitelná pomůcka pro špióna a infiltrátora.

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Tvůrce MGS3 ji považuje za finále trilogie a uzavření kruhu

HUDBA „JAKO ZE SKÁLY"

Pokud máte pocit, že se vám díky maximálně působivé hudbě ve vypjatých filmových pasážích hry ztěžka dýchá dojetím, pak poděkujte Kojimovi za jeho výrok „chtěl jsem něco jako hudbu ze Skály", který vyprovokoval k reakci jednoho ze skladatelů legendární hudby k tomuto kultovnímu filmu. Harry-Gregson Williams přitom v posledních letech překročil stín svého učitele Hanse Zimmera (Král Artuš, Gladiátor) a do typicky jímavých hrdinských motivů míchá mnohem více elektroniky (Muž v ohni, Střelci na útěku), což se pro účely soundtracku MGS3 dokonale hodilo. MGS3 disponuje zřejmě nejpůsobivější filmovou hudbou ze všech doposud vydaných počítačových her, minimálně v rámci žánru.



V tomto příběhu je vše; tedy i láska

ru – kdykoliv), přesvědčivá umělá inteligence nepřátel, hudba na úrovni Skály (od stejného autora) a tak dále… nicméně pro fanoušky jsou těmi největšími diamanty hrdinové příběhu, jejich vztahy, šokující zvraty a vůbec příběh samotný.

Jako filmař a scénárista nemá Hideo Kojima v herní branži konkurenci a jeho epická sága o víře, přátelství, zradě a hrdinství vám vyrazí dech, dojme k slzám a vypálí do mozku obrazy a scény překonávající vše, co jste doposud viděli – dokonce i v rámci MGS série jde zřejmě o doposud nejlépe podaný

V praxi to funguje tak, že kromě managementu vybavení a výzbroje v batohu či ošetřování zranění nabízí menu zapuzované hry také „přepínání" jednotlivých typů kamufláže, která se přitom dělí na maskování těla a obličeje. Při postupu hrou objevujete nové a nové vzorce, které kombinujete pro dosažení maximálního splynutí s okolím (někdy se to může povést tak dokonale, že máte sami problém svoji postavu na obrazovce vidět, dokud se nepohnete:-)). Do procentuální účinnosti maskování se také započítává, zda se nacházíte ve

Jack. Největší hrdina v dějinách počítačových her.

Téměř neporazitelná postava vaší učitelky vám řádně zamotá hlavu

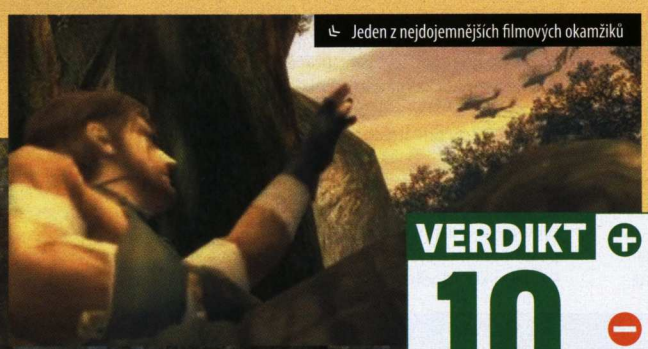
stínu a jestli stojíte nebo ležíte. Na první pohled máte díky šikovnému ukazateli přehled o tom, jak velké jsou šance, že vás procházející nepřítel spatří. Jednoduché a přitom geniálně funkční.

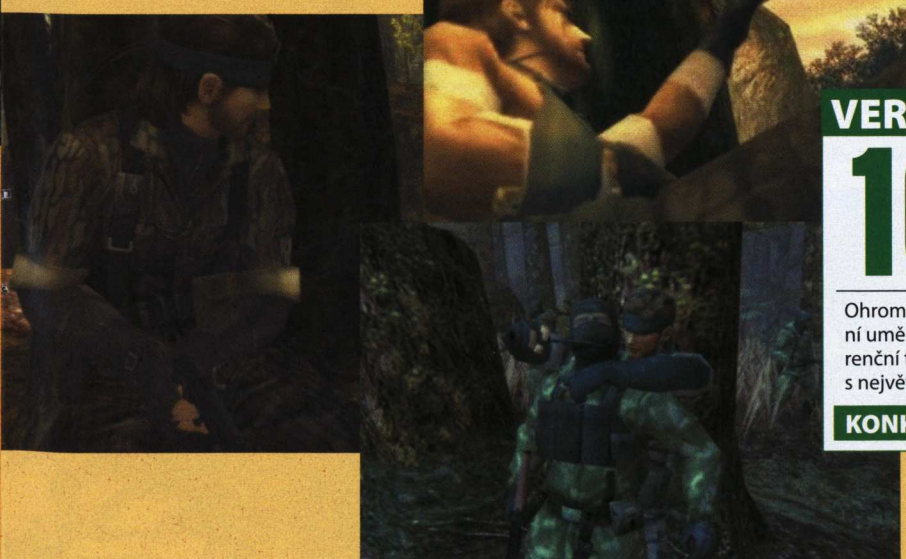
Diamanty sázená koruna

Na hlavě krále žánru se nachází koruna, kterou zdobí „samozřejmé" věci jako živá grafika divoké džungle, bezkonkurenční animace postav, vylepšené oblíbené ovládání (např. možnost korigovat druhým analogem kame-

příběh. Svoji roli jistě hraje i skutečnost, že Kojima se s cestou zpět v čase (MGS3 se odehrává v roce 1964) vzdal futuristických šíleností typu všemocná umělá inteligence či ultimátní simulační program (MGS2).

MGS3 zkrátka vypráví příběh jednoho vojáka a jedné mise, rozhodující pro jeho život. Nic víc a nic méně. Legendární proslov osudové ženy k hlavnímu hrdinovi vám přitom v paměti uvízne natrvalo: „Nezradila jsem. Jsem věrná až do konce… své misi. Politici jsou také jenom lidé, politika je živoucí, měnící se věc. Včerejší dobro může být zítřejším zlem. Jen proto, že jsou dva vojáci na jedné straně, nemusí na ní zůstat napořád. Varovala jsem tě, Jacku. Až se příště potkáme, budu tě muset zabít."


Jeden z nejdojemnějších filmových okamžiků



OSUDOVÁ ŽENA MŮŽE BÝT JEN JEDNA

Jak poznáte osudovou ženu? Vstoupí do vašeho života a už nikdy neodejde. Definici z oblíbené písničky kapely The Corrs můžeme použít stejně dobře jako Kojimovo „nemusí to být láska nebo nenávist – může to být něco mnohem hlubšího". Jak si asi domyslíte, osudová žena je jedním ze základů příběhu MGS3. Otázkou zůstává, která z těch dvou to bude? Vaše nadlidsky schopná učitelka s provokativní přezdívkou The Boss, která zradila USA a přešla na stranu vašich nepřátel? Nebo tajemná Eva, která se stane vaším jediným spojencem uprostřed nepřátelského území? Doporučujeme dávat si dobrý pozor na obě tyto postavy. Kojima moc dobře ví, že žena dokáže zničit i toho nejschopnějšího válečníka…

Grafika má svá silná místa

Lepší už to nebude

V poslední době mi poněkud vadí kolegové a hráči, kteří si stěžují na to, že hry ztratily své kouzlo a zlaté časy odplavaly s příchodem komerce a nekonečné záplavy pokračování, smrdících nastavovanou kaší. Tito lidé si stěžují, že u Silent Hillu 3 nezažili onen strach z neznáma jako u prvního dílu nebo že Final Fantasy vykrádá sama sebe. Nemohu s nimi souhlasit. Jistě, prvnímu setkání se nic nevyrovná, ale jak se praví v jednom z mých oblíbených krátkých filmů: „Když ji miluješ, není co řešit."

Pokud máte rádi sérii MGS, pak pro vás finále trilogie bude znamenat působivý návrat ke všemu, co jste měli rádi, a věřte mi, že až se prach usadí a vy hru alespoň dvakrát dohrajete, dopadne na vás onen úžas z elegance a grandiózní geniality, s jakou vizionář Kojima svoji ságu uzavřel. Had se zakousnul do vlastního ocasu a MGS se díky nečekaně silnému závěrečnému dílu stal kultem, na který nebude nikdy zapomenuto.

VERDIKT

10

\+ Špičkový scénář
Hollywoodská prezentace
Dokonalá hratelnost

\− Trojkou Kojima končí
Vyžaduje znalost angličtiny
Neodpoví na všechny otázky

Ohromující a nenapodobitelná hra, která spojuje filmařské a herní umění v nejvyšší formě do zážitku, jakému se žádný konkurenční titul nevyrovná. Návykový boj o přežití v džungli a setkání s největším hrdinou všech dob si rozhodně nenechejte ujít.

KONKURENTI: Splinter Cell 9,7 | Alias 6,5 | MGS 10

Star Ocean: Till the End of Time

Je libo sci-fi RPG po Japonsku?

Žánr RPG **Výrobce** tri-Ace **Vydavatel** Square Enix **Distributor v ČR** Cenega **Homepage** www.starocean-europe.com/uk/ **Platforma** PS2 **Cena** 1 799 Kč

Vhodné pro: Fanoušky japonských RPGček a nepřátele předem dané lovestory

Na konzolové RPG scéně je poslední dobou téměř klid. Zklamání z „nefinalovské" FFX-2 se stále drží v srdcích všech skalních fanoušků a čekání na dvanáctý díl série se zdá být nekonečné. Proto mě příjemně překvapilo zjištění, že se série Star Ocean, která dříve vycházela pod hlavičkou firmy Enix, dočkala svého dalšího pokračování. Tím je Star Ocean: Till the End of Time (dále SO3). Prestiž titulu zvyšuje fakt, že ke dvěma DVDčkám samotné hry přibude v Evropě ještě třetí, s bonusovými materiály k Final Fantasy XII. Tato limitovaná edice se však bohužel až k nám do České republiky nedostala, a tak nám nezbývá než se spokojit se samotnou hrou. Je o co stát?

Není vám sympatická hlavní hrdinka? Prostě se jí vyhýbejte a vyberte si jinou

Hvězdné datum: 772, Planeta: Hyda IV

Všechna japonská RPG mají několik společných prvků, které je nepřehlédnutelně oddělují od všech ostatních zástupců žánru. Typické jsou svérázné charaktery postav se zajímavým vývojem, složité bojové systémy, působivá kouzla a důraz na příběh. O tom, že SO3 mezi taková RPG nepopíratelně patří, vás přesvědčí již samotný úvod hry.

Ten vypadá jako idylka, ale jen do doby, kdy na planetu, kde si hlavní hrdina Fayt Leingod užívá volna, zaútočí neznámá mimozemská síla. Ani Pangalaktická federace, která má pod kontrolou většinu známého vesmíru, netuší, o koho jde. Při bouřlivé evakuaci, kterou provází destrukce zmíněné planety, zmizí jak Faytovi rodiče, tak přítelkyně Sophia. Po ztroskotání záchranného modulu se mladistvý rek ocitne na neznámé, méně vyvinuté planetě.

Příběh se ve SO3 rozvíjí nejčastěji během filmových animací v engine hry, které nezřídka trvají déle než půl hodiny. Všechny důležité dialogy jsou pochopitelně namluvené a oproti jiným japonským RPG ne zas tak špatně. Hlavního hrdinu si jistě brzy zamilujete a začne vás bavit pozorovat jeho postupnou proměnu z bezstarostného devatenáctiletého mladíka v odpovědného muže, který ví, že život není jen zábava, ale i utrpení. Hratelných charakterů je ve hře celkem deset a můžete mi věřit, že si z nich každý vybere. Všichni jsou provedení v anime stylu, takže velké oči, dlouhé nohy a krátké sukýnky u děvčat jsou samozřejmostí. Bohužel jejich vývoj je oproti Faytovi trochu zanedbaný, na což má podle mě největší vliv systém privátních akcí (PA) a s ním spojená velká volnost při výběru party.

Privátní akce – plus či mínus?

Prvek privátních akcí je nedělitelnou součástí každé hry ze série Star Ocean. Při příchodu do města se všichni členové party rozejdou a je jen na vás, jestli se rozhodnete je hledat, nebo pokračovat v příběhu. Pokud ano, možná vás čeká odměna v podobě zajímavého rozhovoru s nalezenou postavou. A pokud na ni budete milí, jakmile se vás na něco zeptá, váš vztah se rozvine. Systém PA má své klady i zápory. Nepopíratelným kladem je možnost volby, po které touží většina hráčů. Pokud se vám zdá nesympatická hlavní hrdinka, žádný problém. Prostě se jí vyhýbejte a žádný bližší vztah nebude. Vaše volby při privátních akcích ovlivní úplně celou hru včetně jejího završení.

Nevýhod se dá ale také najít spousta. PA se totiž mění s každým zvratem ve hře, a pokud nebudete procházet všechny lokace po každém dějovém posunu, nemůžete si být jisti, zda vám právě klíčová PA neunikla. Mnoho různých konců také podle mě není žádná výhra, když ani jeden z nich právě kvůli velké volnosti není pořádně propracovaný.

Co ale v SO3 bezpochyby propracované je, jsou souboje. Probíhají v reálném čase a účastní se jich nejvíce tři postavy, mezi nimiž se můžete volně přepínat. Ty, které zrovna neovládáte vy, řídí umělá inteligence, kterou můžete mnoha způsoby nastavit a ovlivnit její vývoj. I tak vám budou počítačoví spoluhráči situaci spíše ztěžovat než naopak.

Pojďme na procházku po vesmíru

Stejně jako se liší nepřátelé, liší se i prostředí. Navštívíte nejen hi-tech a středověká města, ale i pouště, kanály, lesy, hory, doly a mnohé další. Není zde žádná světová mapa, lokace na sebe volně navazují. Všechny jsou překrásně vytvořené a jejich atmosféra na vás přímo dýchá z obrazovky. Bitvy nejsou náhodné, takže v každé lokaci vidíte mnoho nepřátel, kteří různě pobíhají kolem. I když SO3 spatřila v Japonsku světlo světa již na začátku roku 2003, její celkové grafické zpracování je stále na výši. Jediné, co bych jí vytkla, je topornost postav při in-game animacích.

Lenka Vlková, stálá spolupracovnice Doupěte Otaku, hraje především RPG a miluje vše japonské

Idylka na pláži

Který z kostýmů se vám líbí nejvíc?

Není nad pestrost barev. Všimněte si vlasů ;-)

Pomóc! Kostlivec!

ENIX – TROCHA HISTORIE

Enix není mezi RPG hrami žádným začátečníkem. Na svém kontě má například v Japonsku velmi úspěšnou sérii Dragon Quest. Samotná série Star Ocean vznikla v roce 1996 a její součástí jsou již čtyři tituly. V Evropě dá sehnat pouze SO: The Second Story na PSX, která se odehrává ve stejném světě jako SO3 – o 400 let dříve.

Základem je dobrý plán…

Ať útočíte laserovou pistolí, japonským mečem nebo vyvoláváte mocné kouzlo, vždy je na co koukat

Zvukům se také nedá mnoho vytknout. Možnost zapnout Dolby Pro Logic II jistě potěší majitele pořádných reprosoustav. Hudba ve SO3 je kapitolou sama pro sebe. Když se po prvních deseti minutách hry spustila pomalá romantická japonská píseň, moje srdce zaplesalo. To jsem ale netušila, že si v této hře ještě vyslechnu jazzové, elektronické a techno skladby. Směsice je to opravdu pestrá a ne každému sedne.

Pro každého něco

Pokud v sobě máte tvořivého ducha, přijdete si v SO3 na své. V každém městě se totiž najde alespoň jedna pracovna, kde můžete od jisté události ve hře vynalézat všechno možné. Základem je pochopitelně vaření, kovářství, bylinkářství a alchymie, ale hodit se vám bude i úprava zbraní. Nemyslete si však, že je to jednoduché. Budete potřebovat hodně času a peněz, aby vaše výrobky za něco stály.

Podtrženo a sečteno, SO3 je víc než povedená hra. Poutavý sci-fi příběh, krásná grafika a komplexní bojový systém patří k hlavním pro. Bohužel však tvůrci nezvládli přílišnou volnost hráče ve výběru postav, které jsou prakticky bez psychologického vývoje. I tak vám ale SO3 nabídne slušnou porci zábavy na dlouhou dobu.

VERDIKT

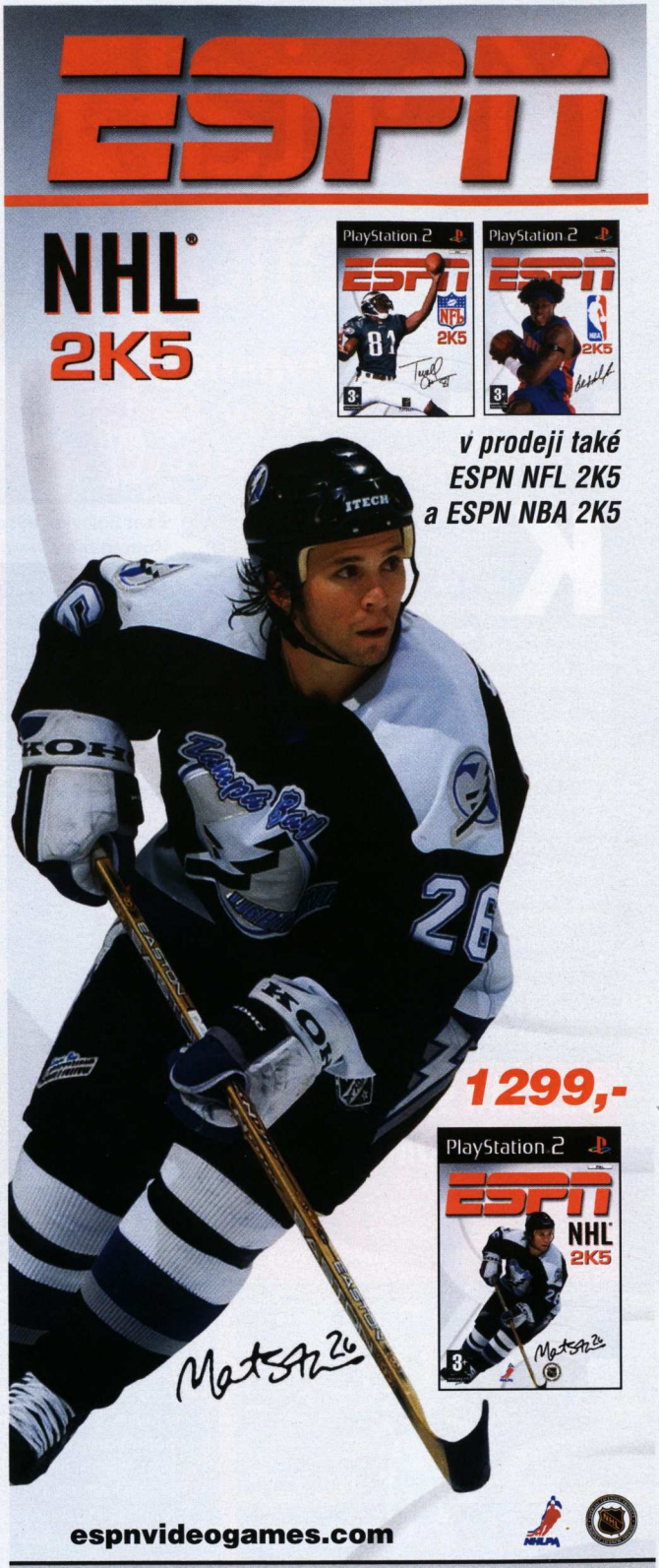
8,0

\+ Sci-fi příběh se šokujícími zvraty
Roztomilé anime charaktery
Nekonečně mnoho side-questů a miniher

– Absence emocí
Umělá inteligence spolubojovníků
Některé skladby

Po dlouhé době zase jedno poctivé japonské RPG, které má co nabídnout. K dokonalosti mu chybí jen trochu propracovanější scénář a více emocí.

KONKURENTI: Final Fantasy X **10,0** | Final Fantasy X-2 **8,0** | Shadow Hearts: Covenant **(v Evropě vychází 11.3.)**



inzerce »

3+ www.pegi.info PlayStation.2 SEGA ESPN VIDEOGAMES

Sega je společnost registrovaná u amerického patentního úřadu. Sega a logo Sega jsou registrované obchodní známky nebo obchodní známky společnosti Sega Corporation ©, 2004. Všechna práva vyhrazena. NHL a NHL Shield jsou registrované obchodní známky National Hockey League. Všechna loga NHL a loga a značky týmů jsou majetkem NHL a jednotlivých týmů a nesmějí být použity bez písemného svolení NHL Enterprises, L.P. © 2004. Všechna práva vyhrazena. © NHLPA. ESPN NHL 2K5 je oficiálně licencovaný produkt NHLPA. NHLPA, National Hockey League Players' Association a logo NHLPA jsou registrované obchodní známky NHLPA a jsou použity na základě licence společností Sega of America, Inc. Všechna práva vyhrazena. ESPN je obchodní známkou společnosti ESPN, Inc. ESPN Branded Elements © 2004 ESPN, Inc."PlayStation" a "2" loga jsou registrované obchodní známky společnosti Sony Computer Entertainment Inc.

Mortal Kombat: Deception

Zábava. Krev. Utrhané končetiny. Krev. Baraka, Rayden, Scorpion nebo Sub-Zero. Krev. Finish him a Fatality. Krev... Takový vždy byl Mortal Kombat. Je takový i dnes?

Žánr Bojovka **Výrobce** Midway **Vydavatel** Midway **Distributor v ČR** Electronic Arts
Homepage www.mkdeception.com **Platforma** PS2, Xbox a GC **Cena** 1 799 Kč

Když fanoušek spustí intro MKD, nebude moci nalézt slov. Nejdříve nadšením nad tím, že TOHLE je přece MK; ale pak zděšením z toho, že tohle přece má být MK. Autoři si hrají s příběhem způsobem, že kdokoli, kdo měl na MK právě jeho storyline rád, bude mít pocit, jako by mu nafackovali. Jen během intra Rayden zemře, o chvilku později je bez jakéhokoli vysvětlení zase živý a může se znovu zabít – a vy s ním (živým) pak mohli ve hře hrát. Do děje suverénně vstupují nové postavy, které mají být důležité ale nikdo se nenamáhá s vysvětlením proč a jak. Věci se zde prostě jen tak dějí – a to nejen v příběhu, ale i ve hře samotné.

Každá postava má dva bojové styly beze zbraně a jeden se zbraní a k tomu spoustu až sedmiúderových komb, která jsou garantovaná, jakmile zasáhnou. Můžete je sice přerušit breakery, které máte k dispozici tři na celý souboj, ale ty potřebujete na infinity (nekonečná komba).

V MKD vás prakticky každý druhý úder vyhodí do vzduchu, kde si s vámi může soupeř dělat, co jen chce. Včetně toho, že využije „drobné" chybičky, která se do hry vloudila, a zabije vás na jeden zátah. Zábava, ne? Jednou vás správně trefí, a když už nemáte breakery, jste zaručeně mrtví. Srandy kopec... Snad jedinou zajímavou změnou oproti MKDA jsou Death Trapy a víceúrovňové arény. To pak stačí na správném místě shodit soupeře, a buď jdete bojovat jinam, nebo je shozený chudák okamžitě mrtev.

Zajímavé je, že ačkoli autoři použili MKDA engine, celá hra vypadá hůř. Postavy jsou malé a neostré. Arény vypadají obdobně – jakoby výměnou za nějaký ten efekt při Death Trap nebo za víc úrovní prostě nebyl prostor pro hezkou grafiku.

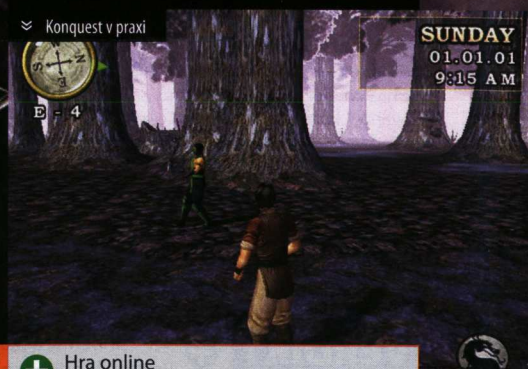
Samozřejmě režim Versus není jedinou možností, jak lze MKD hrát. Je tu Konquest, kde se v kůži Shujinka učíte se bojovat za jednotlivé postavy. Víceméně nic nového – až na to, že zde jsou různé úkoly, za něž dostáváte peníze a klíče. S pomocí těchto dvou artiklů si pak můžete v Kryptě kupovat různé bonusy, včetně nových outfitů, arén a skrytých postav. Další možností jsou Puzzle Kombat a Chess Kombat. Puzzle je jakási obdoba tetrisu, kdy hrajete proti soupeři – a čím více se vám daří, tím více vaše postavička mlátí tu soupeřovu. Chess jsou šachy – jen figurky se neberou, ale při střetu proti sobě bojují v klasickém Versusu, a kdo vyhraje, zůstává ve hře.

Prakticky jediná opravdu dobrá věc na MKD je online hra. Bohužel i ta má své mouchy. Většinou jede bez problémů, ale čas od času trochu zalaguje. A když k tomu dojde, hra případné nesrovnalosti (přece jen MKD je bojovka a v těch se čas počítá na šedesátiny vteřiny) řeší prostě tak, že ignoruje vaše pokyny. A to někdy zamrzí a zabolí, když vám vynechá třeba blok.

Vrátily se i staré známé arény

Takhle se na ně musí

Konquest v praxi



Martin Boček, redaktor
Blázen a milovník bojovek

BESTIÁŘ SÉRIE MORTAL KOMBAT

Nejen různorodostí postav živa je série Mortal Kombat, každý díl se odlišoval spoustou různorodých postav, ale také speciálních zakončení, kterými bylo možné dorazit protivníka.

MK1	7 postav, 1 Fatalita pro každou
MK2	12 postav, 2 Fatality, Friendship, Babalita
MK3	14 + 1 postava, 2 Fatality, Animalita, Friendship, Babalita
MK4	15 postav, 2 Fatality
MKDA	21 postav, Fatalita
MKD	24 postav, 2 Fatality, Harakiri

VERDIKT

6,4

\+ Hra online

\− Shujinko
Děj – tohle už není MK
Infinity
Konquest
Vypadá i hraje se divně

Pro fanoušky MK stojí za zkoušku. Možná. Pro ty s online PS2 zajímavá zkušenost. Možná. Pro ostatní jen další bojovka. Bohužel.

KONKURENTI: Virtua Fighter 4 Evolution **8,5** | Tekken 4 **8,0** | Mortal Kombat: Deadly Alliance **7,0**

WOW!

Nejsilnější herní zážitek měsíce

Duchové nepřátel zabitých hráčem se mstí v hitu měsíce

Nikoliv náhodou pojmenovala Sony hlavní procesor PlayStation 2 „Emotion Engine" (lze volně přeložit jako „stroj na emoce" nebo ještě volněji „hnací motor pocitů"). Hry stále účinněji vyvolávají silné emoce u hráčů, což způsobují dva faktory: jednak je mnoho her japonského původu a navíc se hry díky své povaze obecně snaží vyvolávat filmové dojmy a zážitky.

Na této stránce si budeme pravidelně popisovat nejsilnější zážitek z aktuální hry. Platí ovšem pravidlo, že pro hru důležitý zvrat v příběhu vám v žádném případě neprozradíme. Chceme vám ale ukázat, jak báječné momenty je dnes možné při hraní zažít!

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Milovník her se silným příběhem a všeho japonského

Vybrat hru, ze které budu čerpat pro zážitek tohoto měsíce, bylo velmi snadné. Hideo Kojima je mistr ve hře s emocemi i v rámci extrémně tvrdé japonské konkurence a jeho Metal Gear Solid trilogie dýchá některými z nejsilnějších zážitků v dějinách her vůbec – stačí jen vzpomenout na souboj s telepatem Psycho Mantisem (četl vám myšlenky a dokonale tak blokoval každý váš útok, navíc dokázal pohybovat ovladačem ve vašich rukou, vyjmenovat vám vaše oblíbené hry nebo zhodnotit dosavadní chování ve hře). Nejsilnější zážitek tohoto měsíce tedy pochází z aktuální Metal Gear Solid 3: Snake Eater a shodou okolností se také týká souboje s bossem, jakému doposud není rovno, přičemž váš protivník disponuje vlastnostmi velmi podobnými Mantisovi. Nicméně je ještě o pořádný kus děsivější.

Jack již strávil v džungli den a noc, únava i zranění si začínají vybírat svoji daň. Svět kolem něj se mu poněkud rozplývá – příčinou je jistě i silný tropický déšť, který se před chvílí spustil z ocelově temné oblohy. Jak se Jack brodí po pás v ledové vodě říčního koryta, skrz provazy deště zahlédne na hladině před sebou plavat mrtvolu… než se však dostane blíže, za hrozivého hučení deště se mrtvola postaví – na vodní hladinu!

Shrbená postava v černé pláštěnce se špičatou kápí stojí k Jackovi zády a melodickým hlasem, z nějž bolí hlava, pronese: „Smutné… tak smutné…" Blesk rozzáří oblohu a postava se otočí, přičemž kápě se sveze dozadu, takže je vidět nepřirozeně jemný a bledý mužský obličej s pronikavým pohledem zpoza brýlí. Přízrak se do zvuku hromu s mrazivým úsměvem představí: „Já jsem zármutek."

Jack beze slova zastaví a nechápavě zírá na démonickou postavu, stojící na vodní hladině. V duši mu začne hlodat primitivní strach z neznámého, který jeho protivník ještě umocní další pronikavě sžíravou větou: „Teď poznáš bolest těch, kterým jsi vzal jejich životy." Z provazů deště se za zády přízraku začnou vynořovat další siluety a hráč rozeznává všechny, koho během své dosavadní poutě hrou zabil: hlídače, vojáky, zvířata, piloty sestřeleného vrtulníku… všichni se jako mátohy plíží jeho směrem a natahují ruce jako duchové s jasným záměrem stáhnout všechny živé pod vodní hladinu a do světa mrtvých.

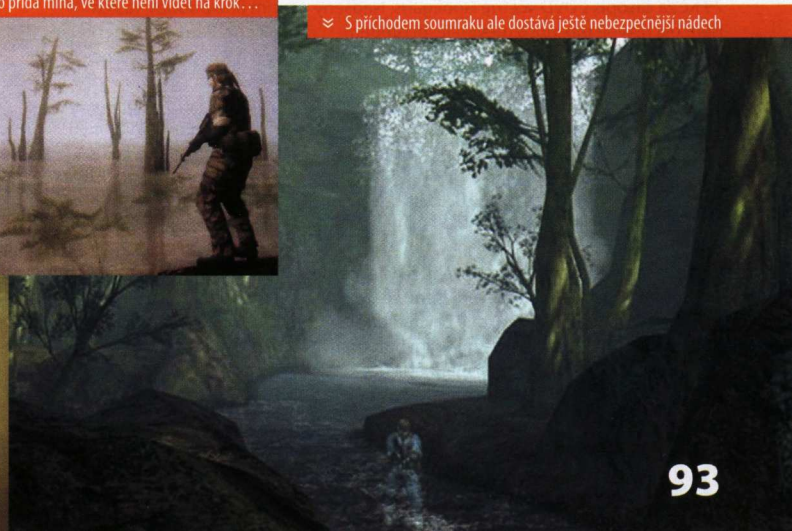
Jack potřese hlavou, stejně jako hráč zkrátka nemůže věřit tomu, co vidí. Jako by protivník odhadl jeho myšlenky, pronese další děsivou větu, která připomíná věštbu neodvratné budoucnosti: „Ale ano, oni existují… v tvojí mysli. Už jim nikdy neutečeš. Zatím se k nim však nepřidáš. Tebe zabije tvůj vlastní syn."

Setkání s duchy na řece je natolik halucinogenní zážitek, že jej už nikdy nedostanete z hlavy

Setkání se Sorrowem, jak zní přezdívka jednoho z členů elitní vojenské jednotky Cobra, je rozhodně zážitkem, na který se nezapomíná. I když MGS3 obsahuje mnoho emotivně silnějších a příběhově zajímavějších pasáží, setkání s duchy na řece je natolik halucinogenní zážitek, že jej z hlavy už nikdy nedostanete. Berte to jako doporučení a první hru s maximálním hodnocením v historii Doupěte si rozhodně zahrajte!

» Řeka je nebezpečné místo – krokodýli, pijavice

A když se do toho přidá mlha, ve které není vidět na krok…



» S příchodem soumraku ale dostává ještě nebezpečnější nádech

Listárna

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

Ve snaze říci nám své názory na Doupě i herní svět nepolevujete. Jsme tomu rádi – dokážete být vtipní, pochvalní i správně kritičtí, a vaše ohlasy si často nezadají s dobře napsanou recenzí. V dnešní listárně přijdou na řadu dopisy od čtenářů různých generací i něžného pohlaví. I tentokrát jsme veškeré dotazy předhodili šéfredaktorovi Kamilu Gricovi.

„Chorvatský" dopis

Chvala je chorvatsky děkuji a opravdu jste mě potěšili. Když jsem v PNS viděl staré Doupě DVD, zdálo se mi, že když už máte papírový podklad, chtělo by to také herní časopis. Nejdřív mě napadlo, že do něj dáte jen třicet stránek… Naštěstí jste mě mile zaskočili. Ve výloze jste upozornili, že bude časopis, a tak jsem se na něj chystal. Patřím mezi počítačové a herní nadšence. Jsem předplatitelem, a dlužno říci nadmíru spokojeným, vaší konkurence z IDG. Říkám to proto, abyste si vážili každého kladného ohlasu takových aktivistů jako já, protože hlavně ti mnohdy dělají opak.

DOPIS MĚSÍCE

[!] Pochvala od „konkurenčního" čtenáře určitě potěší a jsem rád, že i mnohé z řad stávajících čtenářů jiných papírových časopisů Doupě zaujalo. Snad vás jednou přesvědčíme, abyste se GameStaru nadobro vzdal a zbožňoval jen a pouze Doupě ;-).

Nejvíc mě překvapila cena: nejdřív velmi pěkných 79 Kč za časopis s DVD včetně Hooligans. Nadšený jsem byl hlavně možností (nevím jestli předem plánovanou) koupit si časopis bez přílohy za fantastických a pro mě, chudého studenta, velmi přijatelných 29 Kč. Proboha, jen to držte a získáte věrné a pravidelné čtenáře. Doufám, že nakonec v počtu okolo 100 000, to bych vám moc přál.

[!] Sto tisíc je krásné číslo. Pěkně kulaté a pro nás také nádherně šťavnaté.

Přiznám se, že jsem zpočátku nevěřil, že v levném časopise můžu něco najít. Nevěřil jsem, že byste mohli něco kloudného za takový pakatel připravit. Jenže jsem se spletl. Kápli jste mi svým humorem i grafickou podobou do noty a mám oba díly doma. Vzhledem k finanční tísni (asi se zasmějete, ale právě teď mám v peněžence 6,50 Kč) se budu horko těžko snažit uškudlit i těch mizerných 249 Kč, ale snad se to za nějakou dobu povede!

[!] Nesmějeme se, věříme. Studentská léta jsou mnohým z nás stále vlastní, a tak si dovedeme představit, jak se i na papírové Doupě pomalu škudlí. Snad jste od doby, kdy jste nám zaslal dopis, pokročil v šetření na naše předplatné – ušetřené peníze totiž můžete použít na jiné účely, protože od nás získáváte celoroční předplatné Doupěte zdarma!

Jediné, co mi v časopise chybělo, je větší kritičnost vůči tvůrcům hardware. Z tohoto hlediska mi připadá redaktor Lukáš Erben z Gamestaru lepší, na druhé straně si zase vážím jiné podoby vašich recenzí hardwaru, který je ostatně vybraný s nebývalou pečlivostí. Žádné serepetičky pro bohaté (viz Score, Level minimálně několikrát), ale to, co by každý počítačový nadšenec chtěl do svého PC dostat. Co se týká SLI, podle mého názoru je zhovadilostí roku! Přemrštěná cena a pokles nebo nedostatečný nárůst výkonu mluví za vše. Co vy na to? Zkuste být kritičtí jako Lukáš Erben a budete skoro dokonalí.

[!] Pro testy hardwaru si „vypůjčujeme" odborníky z časopisu Computer, kteří si co do znalostí a odbornosti nezadají s nikým u nás. Vzhledem k tomu, že jim poskytujeme dle jejich názoru příliš malý prostor (marně se jim snažíme vysvětlit, že píšeme hlavně o hrách:-), snaží se vybírat opravdu zajímavé věci, které by mohly být pro hráče užitečné. Proto od nich neuslyšíte příliš odsuzujících verdiktů.

Tomáš

P.S.: Nemůžete mi prozradit, kolik se prodalo prvního dílu? To už by mělo být spočítáno.

P.S.: Vážíme si toho, že jste nám prozradil obsah své peněženky (zmíněných 6,50 Kč), my však něco podobného udělat nemůžeme. Stačit vám musí jediné, a to konstatování, že jsme s prodejem prvního Doupěte nadmíru spokojeni.

I pro ty nejmenší

Milé Doupě,
můžete mi prosím napsat, od kolika let je váš magazín? Hry jsou tam perfektní, až na erotické. Koupila jsem Doupě č. 2/2005, protože mi jej nabídla paní v PNS, u které kupuji také jiné časopisy. Říkala mi, že váš magazín jde hodně na odbyt a kupují jej děti ve věku 10–15 let. Neváhala jsem a také jej koupila. Byl to ale šok, když jsem své dceři (má 4 roky) instalovala tenis a zjistila, že DVD obsahuje mimo jiné taky dvě erotické hry. Magazín si pochvaluje i můj starší syn, kterému je 9 let a už teď mě prosí, abych mu v březnu koupila další číslo. Proto vás

žádám o napsání věku, od kterého se může DVD používat. Nemohli byste erotické hry dávat mimo magazín? Děkuji!

Barvíková

[!] Herní svět je bohužel také o erotice a erotické hry k němu neodmyslitelně patří. Přestože tedy nemůžeme záměrně ignorovat nové herní tituly tohoto svébytného žánru, od tohoto čísla Doupěte jsme na naší DVD příloze oddělili veškeré hry z obsahem, který je určen starším 18 let.

Killzone, hra všech her

Mám doma Killzone, které jsem měl tu čest dohrát. Už jsem vyzkoušel mnoho jiných střílečků (Hall-Life, Call of Duty, Medal of Honor apod.), žádná mě však nezaujala jako Killzone. Proto se ptám – proč jste jí dali tak slabou známku?

Možná jste neměli možnost hrát celou hru a vychutnat si tak některé super levely, jako je útok na raketová sídla, devátou nebo poslední úroveň. Já bych je označil za největší WOW!

[!] Jsme rádi, že se jméno naší rubriky WOW tolik vžilo. Pro nás bylo Killzone skutečný WOW – nabídlo doposud nevídaný pohled na válku. Nebylo však dokonalou hrou (konec konců i na nejzářivějším diamantu se najde nějaký kaz) a naše hodnocení je odpovídající i při pohledu na trendy všude ve světě, kde si Killzone odnáší převážně hodnocení v rozmezí 7 až 9 bodů.

Vrátil bych se k poslednímu levelu. Je skutečně špičkový, začne se na vás vrhat miliarda elitních a útočných vojáků. Teď jej opakuji se všemi postavičkami – nenápadnou Luger, mariňákem Templarem či s kulometným Ricem a Hahkem. Nutno dodat, že skoro celou hru jsem napoprvé dokončil s Templářem. Máte ho už od první mise. Když jsem kdysi dávno četl recenzi v Oficiálním PlayStation 2 magazínu recenzi na Killzone, neměl jsem ani ponětí, co bude tahle hra zač.

[!] Konzoloví autoři se na Killzone třásli už notnou dobu a my (rozumějte – zarytí PCčkáři) jejich očekávání pochopili teprve na Invexu, kde Sony prezentovala hratelnou ukázku. Škoda těch chyb, které Killzone ve finále svazovaly.

Jmenuji se Martin Chvíla a je mi 10 let, proto mi prosím odpusťte možné pravopisné chyby. Mám hodně zájmů: auta, mobily a hry. Kupuji hodně časopisů, máma z toho šílí, ale lepší čtivo za 29 Kč neexistuje. Jste skvělý časopis, jen tak dál.

Martin Chvíla

[!] 10 let nebo 100, chcete-li nám cokoliv napsat nebo sdělit, neostýchejte se. Zajímá nás i váš názor!

Váš/náš časopis

Dobrý den,
prvně jsem si koupil Váš/náš časopis a hned si jej jdu předplatit, je prostě pěkný, čitelný, přehledný, obsahuje skvělé články a vůbec – prostě paráda.

L. Machálka

[!] Děkujeme za pochvalu. Budeme se snažit, aby váš/náš časopis byl stále stejně a pokud možno ještě lepší než doposud. Apropó – označení váš/náš časopis nás v redakci nejen zaujalo, ale také potěšilo. Jsme konec konců magazín všech hráčů a tedy především pro vás!

Poznámka: Dopisy nemusí vyjadřovat názor redakce a mohou být kráceny, případně redakčně upraveny.

Mikroskop – hry pod čtenářským drobnohledem

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíce, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmachi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Limitem pro výběr je stáří hry maximálně jeden rok, recenze musí mít délku přibližně do 2000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

Na tomto místě se budete posléze každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce mikroskop@doupe.cz.

Vašich příspěvků pomalu přibývá, v nejbližších číslech se dočkáte nejlepších mikroskopických recenzí!

Kompletní obsah Doupě DVD 3/05:

Demoverze:

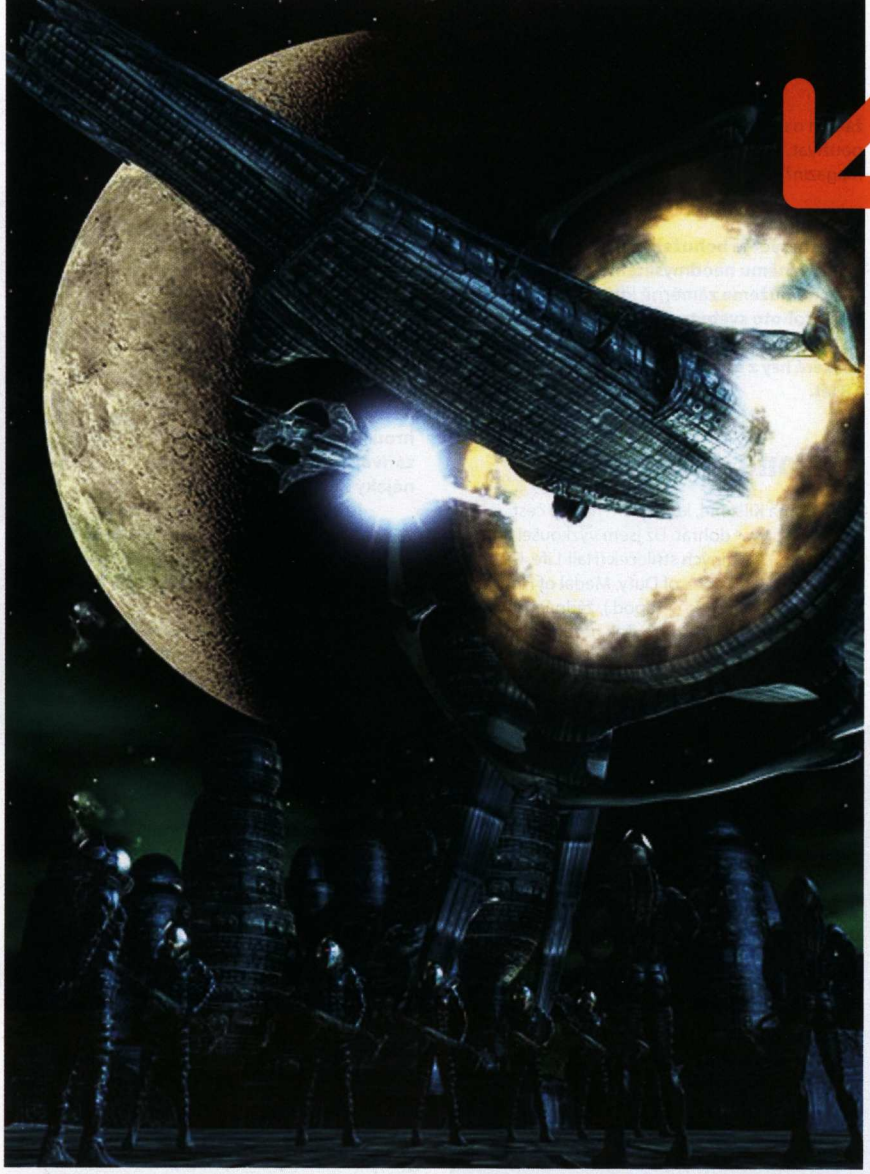
2 Fast-Driver
Act of War: Direct Action
Darwinia v1.1
FlatOut v1.1
GTR – FIA GT Racing Simulator v2.0
Legacy: Dark Shadows
Medal of Honor: Pacific Assault MP #2
Nascar SimRacing
Nexus: The Jupiter Incident
Prince of Persia: Warrior Within #2
Psychotoxic
RPM Tuning
Star Wars: Republic Commando
TrackMania Sunrise
UEFA Champions League 2004-2005
Will of Steel – updatované demo

Videa:

Advent Rising
Altered Beast
Battlefield 2
Blood Will Tell
Brothers in Arms: Road to Hill 30
Close Combat: First to Fight
Crime Life: Gang Wars
Daemonica
Domination
Dragonshard
Dungeon Lords
Empire Earth 2
GTR FIA GT Racing Simulation
House of the Dead 3
Jade Empire
Last Man Standing (kooperativní mód pro DOOM 3)
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
Moment of Silence
Moto GP 3
MX vs. ATV Unleashed
Oddworld Stranger's
Playboy The Mansion
Pro Rugby Manager 2
Project Snowblind
Racing Gears Advance
Restricted Area
RPM Tuning
Samurai Western
Splinter Cell: Chaos Theory
Splinter Cell: Chaos Theory Mega64
Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith
Still Life
Tenchu: Fatal Shadows
The Godfather
The Matrix Online
The Moment of Silence
Universal Combat: A World Apart
Unreal Championship 2: The Liandri Conflict
Wild ARMS: The Fourth Detonator
Worms 4: Mayhem
Xenosaga Episode II

Patche:

Celtic Kings: The Punic Wars – patch v1.02 (EN)
Hearts of Iron 2 – patch v1.1
Far Cry – patch v1.31
Kohan 2: Kings of War – patch v1.2.3
Maximus XV Abraham Strong – Space Mercenary – patch v1.02



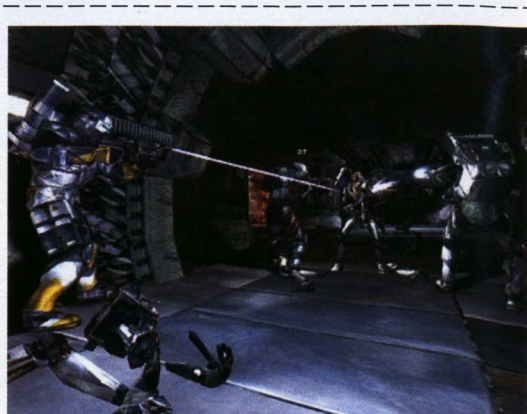
Plná hra: Echelon

Hlavním lákadlem nového Doupě DVD je bezesporu skvělá hra Echelon v plné verzi. Jedná se o bojový simulátor, ve kterém hráč v roli Jasona „Wolfa" Scotta, pilota Galaktické federace, usedne do kokpitu svého bojového vznášedla a musí bránit svou planetu proti nájezdu cizáků. Letecké mise se odehrávají na mnoha různých místech, nad oceánem i horami, nebo hlubokými lesy. Podíváte se také nad ohromná města a nekonečné kaňony.

Časem budete stoupat na žebříčku hodností, z poručíka se můžete stát velitelem. Na některých misích budete spolupracovat s wingmeny i dalšími bojovými regimenty. V průběhu bojů narazíte na více než dvě stovky různých bojových strojů a projdete si více než 40 misí. To už za to stojí, nemyslíte? Navíc hra oplývá i na dnešní dobu velice solidním grafickým zpracováním a samozřejmě i podporou ovládání joystickem.

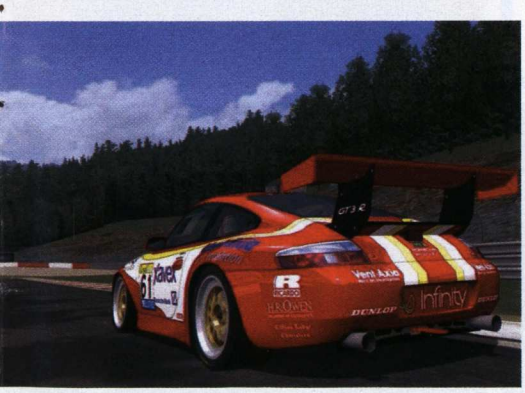
Nejzajímavější demoverze

Star Wars: Republic Commando
Zcela bez jakýchkoliv upozornění vrhli Pandemic Studios a LucasArts na internet demoverzi své očekávané 3D akce ze světa Hvězdných válek. První recenze ukazují, že jde o skutečný skvost mezi SW hrami, a vy se o tom teď můžete přesvědčit na vlastní kůži. Pořádně temná atmosféra, spousta zbraní a týmová spolupráce jsou hlavními devizami této FPS. Pandemici se opět předvedli v nejlepším světle!

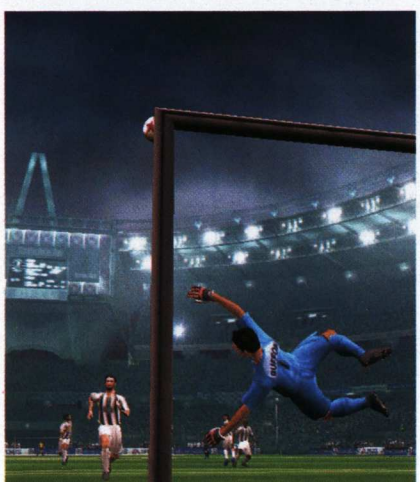


Prince of Persia: Warrior Within (druhé demo)
Druhé demo povedené akční hry, která se jen málo podobá jedničce, přichází s plným intro filmečkem a dvěma novými levely. Můžete si tedy znovu vyzkoušet, jak rozčtvrtit protivníka a které všemožné akrobatické kousky nový Princ umí. A není jich věru málo.

GTR - FIA GT Racing Simulator v2.0
SimBin Development Team vydal druhou verzi demoverze své závodní simulace GTR. Znovu si zajezdíte na trati Spa-Francorchamps, tentokrát za soumraku, a to v módech simulace, poloprofi a arkáda. K dispozici jsou vozy Saleen (třída GT) a Ferrari 360 (třída NGT). Tak to pořádně rozjeďte!



UEFA Champions League 2004–2005
Nejen pro milovníky fotbalu a sportu jako takového je určeno demo nového ročníku této sportovní simulace od Electronic Arts. Můžete si v něm vyzkoušet zápas londýnské Chelsea proti Bayernu Mnichov. EA samozřejmě disponují oficiální licencí, takže se můžete těšit na známá jména i obličeje. Ke spuštění dema je potřeba DirectX 9.0c, který najdete v sekci Servis.



Videa z nejočekávanějších her

Bezesporu nejrozsáhlejší sekcí tohoto Doupě DVD jsou videa, ve kterých najdete přes šest desítek pohyblivých obrázků z nejočekávanějších her následujících měsíců. Můžete se tak podívat na skvělé ukázky z takových pecek jako Worms 4: Mayhem, Empire Earth 2, The Matrix Online, Brothers in Arms: Road to Hill 30, Playboy The Mansion, Battlefield 2, Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith... a to ještě zdaleka není všechno! Proto neváhejte a pusťte se do nich, nějakou tu hodinku vám jejich sledování určitě zabere.

Další libůstky na Doupě DVD

Sbírka nových filmových trailerů
Chcete vědět, co vás během příštích měsíců čeká a nemine v našich kinech? Připravili jsme pro vás ukázky z nejnovějších filmových trháků jako Constantine, Batman Begins, Robots, War of the World nebo BloodRayne.

Servis
V této sekci naleznete nejnovější ovladače pro grafické karty ATI i NVIDIA, užitečné prográmky, aktuální kodeky a další všemožné harampádí, které se vždycky hodí.

Bonusy
Tady se zaradují opět především fanoušci hry Far Cry, pro které je připraven nový neoficiální Map Pack. Novou sadu map jsme však připravili také pro majitele hry Star Wars: Battlefront.

Kompletní obsah Doupě DVD 3/05:

Patche:
Pacific Fighters – patch v3.04
Playboy: The Mansion – patch v1.01 US
Shade: Wrath of Angels – patch v (CZ)
Spellforce – patch v1.52a
Star Wars: Battlefront – patch v1.2
World of Warcraft – patch v1.2.3 UK

Plné hry:
Echelon
Minigame Madness 2 GOLD
The Matrix
Želvíci

Filmové trailery:
Constantine
Batman Begins
Be Cool
BloodRayne
Constantine
Constantine
Hitch
Mar Adentro
Robots
Sahara
The Longest Yard
The Pacifier
War of the World
xXx2: State of Union

Screenshoty:
Battlefield 2
Bet on Soldier
Brothers in Arms
Conflict: Global Terror
Empire Earth 2
EverQuest 2

Wallpapery:
Star Wars: Republic Commando

Servis:
Adobe Acrobat Reader 6.0
ATI Catalyst 5.2 Win2kXp
Codec Pack All in 1 6.0.2.4
DirectX 9.0c
IrfanView 3.95
MicroDVD 1.2
Nero 6 Ultra Edition 6.6.0.3
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 61.77
QuickTime Alternative v1.40
ScummVM emulátor 0.6.0 (win32)
Total Commander 6.51
WinRAR 3.41 CZ
Winzip 9.0

Bonusy:
Codename Panzers Phase One MP Bonus Map
Star Wars Battlefront – map pack v1.0
Unofficial Far Cry Custom Map Pack
Unofficial Far Cry Custom Map Pack Hot Fix
Wincheater

Módy:
Half-Life 2: Bullet Time v1
Half-Life 2: Phys Gun 0.3
Red Orchestra v3.0 Full Install
The Punisher pro Max Payne 2

Neváhejte a využijte možnosti předplatit si Doupě. Ušetříte oproti nákupu na stánku a časopis dorazí až k vám domů!

1

2

Příští Doupě

S jarem přicházejí očekávané herní hity, a tak se v dubnovém Doupěti podíváme na zoubek hned několika atraktivním titulům. Nezačneme přitom ničím menším než očekávanou peckou **Star Wars: Republic Commando (1)**, která si dala za cíl nabídnout hráči pořádnou porci akce ze světa Hvězdných válek. Nejen však fikce, ale také historie bude hrát prim. Připravovaní **Brothers in Arms (2)** hodlají nabídnout emocionální výlet do druhé světové války. Podaří se jim převzít štafetu po tichomořském, a přece jen trochu rozporuplném Medal of Honor: Pacific Assault?

Ani boj však nebude jediný na pořadu dne. Milí Simáci se rozhodli skončit s bujarými oslavami, a tak nás jejich nový datadisk **The Sims 2: Univerzita (3)** zavede do školních lavic. Zda prostředím výuky a učení neztratí na své kráse, vám prozradíme v naší recenzi. Našemu oku přitom neunikne ani domácí výtvor **Nibiru: Messenger of The Gods (4)**, který by měl opět povznést úroveň tuzemských her. Předpoklady k tomu má více než dobré.

Ještě v březnu by mohl se svou dávkou dobrodružství dorazit také Sam Fischer v pokračování špionážní série **Splinter Cell**, která se pyšní podtitulem **Chaos Theory (5)**. Konzolová sekce potom nabídne zhodnocení nového titulu ze světa Pána prstenů – řeč je o výtvoru **LOTR: Third Age (6)**.

To vše a mnohé další v dubnovém Doupěti.

Na stáncích 30. března 2005 za bezkonkurenční cenu.

3

6

5

4

SEZNAM INZERENTŮ

CD Projekt ..... 4. obálka	Computer Press Media 51	Expansion Group 71
Cenega 85	Computer Press Media 59	DXT ComputerS 25
Cenega 91	Computer Press Media 79	Fox Computers ..... 3. obálka
Computer Press Media ..... 2. obálka	Elap 55	US Action 13
Computer Press Media 50	Expansion Group 70	US Action 15

Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnoženin, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři.
Redakcí nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku autor uděluje pro případ jeho vydání vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu www.doupe.cz, popř. na DVD, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu pěti let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Autorská odměna bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci časopisu. Všechny ceny jsou uvedeny včetně DPH.

FOX COMPUTERS

AMD 64 Athlon FX

AMD 64 Athlon

chceš vědět víc?

www.foxpc.cz

HALFLIFE² si **OPRAVDU** vychutnej

na **pořádnejch** mašinách od **FOX COMPUTERS**

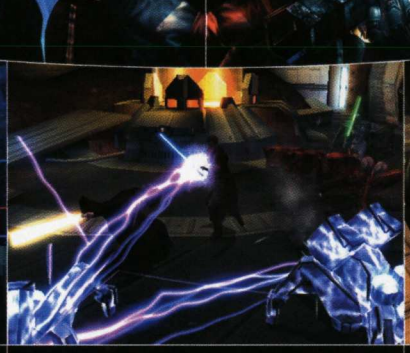
FOX COMPUTERS s.r.o. - Kuřimská 21a, 621 00 Brno - tel: 541 423 841 až 843 - info@foxpc.cz - www.foxpc.cz

STAR WARS™ KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC™ II

THE SITH LORDS™

JEDEN PROVEDE VOLBU, VŠICHNI JEJ BUDOU NÁSLEDOVAT.
SPOLEČNĚ BUDETE ČELIT NÁSLEDKŮM.

Putujte po sedmi světech, prozkoumávejte nová prostředí a zachraňte Galaxii.



Vaši společníci vás budou následovat na temnou či světlou stranu Síly v závislosti na vašich činech.

Během zoufalého boje proti zlým Sithům budete moci vy i členové vaší družiny využít přes 60 nových featů a Sil.

TENTOKRÁT VAŠE ROZHODNUTÍ OVLIVNÍ VŠECHNY KOLEM VÁS.

WWW.KOTOR2.COM

PC CD

XBOX

OBSIDIAN ENTERTAINMENT

LUCAS ARTS

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2004 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. or TM as indicated. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

K dostání v sítích prodejen Comfor, DATART, Globus, Hypernova, JRC a TESCO. Již v prodeji.